4-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 04
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER



Rasante Action

Sonic, G-Nome POD, Ecstatica 2

Spiele-Übersetzungen

Wie ernst nehmen Firmen den deutschen Markt

PC Player 3D Benchmark

So schnell ist Ihr PC unter Windows 95

Teufel & Grabräuber

Profitips zu Diablo, Tomb Raider, Phantasma 2

Neue Sound-Generation?

Das leisten Sound Blaster AWE 64 und AWE 64 Gold

- **Keine Panik:** Festplattenputz per Uninstaller
- **Geschonter Screen:** Afterdark 4.0
- **Brandheiß:** Previews zu Fallout & Comanche 3
- **Voller Durchblick:** Encarta Weltatlas

FRÜHLINGSERWACHEN

Wenn Sie diese Zeilen in unserer April-Ausgabe lesen, ist es zwar erst Anfang März, trotzdem deutet sich der kalendarische Frühlingsbeginn auch im Heft an: Ungeachtet des traditionellen Winterschlafs vieler Softwarefirmen konnten wir diesen Monat gleich zwei Gold Player vergeben. Aber auch andere Spiele lohnen einen zweiten Blick, etwa das überraschend spritzige »Banzai Bug«, das wir noch kurz vor Heftschluß testeten.
Kein Aprilscherz ist unser Neuzugang Martin Deppe, der das PC-Player-Team ab sofort als Strategieexperte unterstützen wird. Martin hat in den letzten anderthalb Jahren fast alle Komplettlösungen zu »Warcraft 2« & Co verfaßt und dabei selbst Brocken wie »Gene Wars« eigenständig gelöst. Noch sind übrigens Plätze bei uns frei: Auf die Stellenanzeige in der vorletzten Ausgabe haben sich so viele Bewerber gemeldet, daß wir nach wie vor am Aussieben sind. Ebenfalls neu dabei ist unser Textchef Charles Glimm, der sich um die Veredelung der abgegebenen Artikel kümmert. Unrasiert und vom Fototermin überrascht, weigerte sich Charlie jedoch, mit aufs Bild zu kommen. Nächstes Mal wird ihm keine Entschuldigung helfen ...
Die neuen Kollegen sind Anlaß für uns, Ihnen das veränderte Redaktionsteam ausführlich vorzustellen. Auf den Seiten 42 und 43 erfahren Sie, wer sich hinter den ominösen Kürzeln am Ende der Artikel verbirgt, wo die redaktionsinterne Grippewelle ihren Ausgangspunkt hatte und weshalb bestimmte Redakteure lieber keine Golfsimulation testen sollten.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Jörg Langer





GOLD PLAYER

Sonic Collection ist die offizielle Umsetzung eines der erfolgreichsten Sega-Spiele. Auf dem PC schlägt der Rennigel die Jump-and-run-Konkurrenz um Längen. **58**



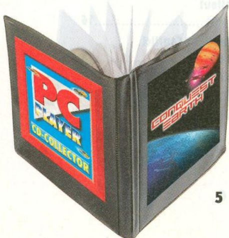
GOLD PLAYER

MDK könnte für »Mußt Du Kaufen« stehen: Geboten werden Action pur, extrem abwechslungsreiche Levels und zynischer Humor. **52**



G-Nome heißt 7th Levels Beitrag zur Mech-Welle. Es bereichert das Genre der Kampfroboter-Simulationen um einige neue Ideen. **46**

Nachdem der erste CD-Collector sehr gut angekommen ist, finden Sie diesen Monat auf unserer Plus-Ausgabe einen weiteren. Hinein passen wieder zwölf CD-ROMs, zum Beispiel ein voller Jahrgang PC-Player-Scheiben.



PC PLAYER



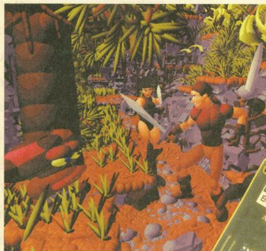
In der neuesten Mech-Simulation »G-Nome« können Sie gegnerische Kampfroboter entern.

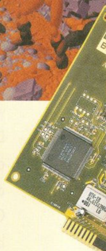
46



Was taugen Übersetzungen? Wir widmen dem Thema einen Schwerpunkt.

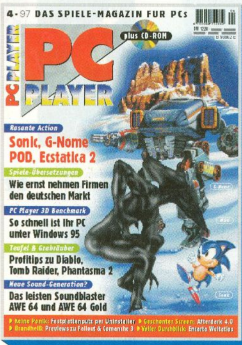
30

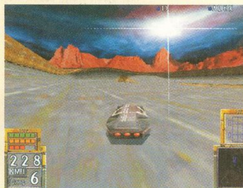




In Bullfrogs »Theme Hospital« geht es um klingende Kassen und kurierte Kranke.

74





In »POD« fahren Sie 3D-beschleunigt um Ihr Leben.

66

Aktuell

Software

Hardware



PC Player Direct3D Benchmark: Testen Sie die Spieletauglichkeit Ihres PCs unter Windows 95 und Direct3D.

118



Das edle Hubschrauberspiel »Comanche 3« wird realistischer und schöner als die beiden Vorgänger.

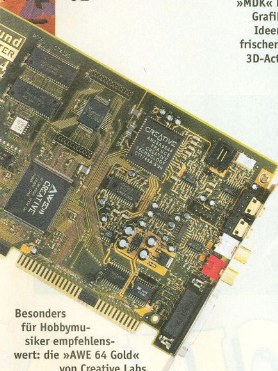
12

Mit viel Gekloppe und etwas Zauberei rettet der Held in »Ecstatica 2« seine frisch Vermählte aus den Klauen böser Magier.

62

»MDK« bringt mit Grafikgags und Ideenreichtum frischen Wind ins 3D-Actiongenre.

52



Besonders für Hobbymusiker empfehlenswert: die »AWE 64 Gold« von Creative Labs.

122



Jump-and-run der Extraklasse: In der PC-Umsetzung der »Sonic Collection« spielen Sie eine von drei putzigen Figuren.

58

Special

Spiele-Tests

Tips & Tricks

Rubriken

CD-INHALT

HEKTISCHE CD-PRODUKTION



Die Spielefirmen haben zu Weihnachten ihr Pulver verschossen, und jetzt ist erst einmal eine kleine Flaute angesagt. Genau das bekommt man auch zu spüren, wenn man im Internet nach Spieledemos sucht oder die Firmen mit Telefonaten bombardiert. Also waren unsere Wühlorgien diesmal besonders intensiv, damit wir Ihnen trotzdem eine interessante CD präsentieren können.
Unsere Multimedia-Leserbriefe nehmen dieses Mal typische Nachrichtensendungen aufs Korn. Dazu gibt es ein Video von Blue Byte. Hier werden erste Szenen aus dem Actionknaller »Extreme Assault« gezeigt. Das außerdem geplante Video über die Soundfähigkeiten der neuen Creative-Labs-Soundkarte »Sound Blaster AWE 64 Gold« mußte aus Zeitgründen leider entfallen (irgendwann müssen auch wir mal schlafen). Dafür finden Sie auf der CD zusätzlich unseren Direct3D Benchmark, die neueste Version des Display Doctors und den Internet-News-Reader »Free Agent«.
Viel Spaß mit der CD dieser Ausgabe wünscht Ihnen Ihr
Henrik Fisch





Am einfachsten installieren und starten Sie die Demos auf der CD mit unseren Menü-Programmen für MS-DOS und Windows. Wer die Demos trotzdem per Hand installieren möchte, findet Sie in der Rubrik »Spielbare Demos« die nötigen Pfadangaben.



Jetzt muß auch Ihr Windows 95 zeigen, was es kann. Mit unserem neuen »PCP3DBench« messen Sie die Grafikleistung Ihres Systems. Ausführliche Hinweise zu dem Benchmark finden Sie in diesem Heft.

Spielbare Demos

Age of Sail (Windows 3.1 & 95, 11,5 MByte)	\DEMOS\AGESAIL\SETUP.EXE
Cricket '97 (MS-DOS, 19 MByte)	\DEMOS\CRICK97.DOS\GO.BAT
Cricket '97 (Windwos 95, direkt starten)	\DEMOS\CRICK97.W95\WINCRICK.EXE
Krush Kill'n Destroy: Evolved-Mission (MS-DOS, 14 MByte)	\DEMOS\KKND_EVO\GO.BAT
Krush Kill'n Destroy: Survivor-Mission (MS-DOS, 14 MByte)	\DEMOS\KKND_SUR\GO.BAT
M.A.X. (MS-DOS, 21 MByte)	\DEMOS\MAX\GO.BAT
Muzzle Velocity (MS-DOS, 31 MByte)	\DEMOS\MUZZLE\GO.BAT
Nine – The Last Resort (Windows 3.1 & 95, direkt starten)	\DEMOS\NINE\NINEDEMO.EXE
Project Paradise (neue Demo, MS-DOS, 40 oder 105 MByte)	\DEMOS\PARADISE\GO.BAT
Scorcher (Windows 95, direkt starten)	\DEMOS\SCORCHER\SCORWIN.EXE
Takeru: Letter of the Law (Windows 3.1 & 95, installiert nur Icon)	\DEMOS\TAKERU\SETUP.EXE
XS (MS-DOS, 17 MByte)	\DEMOS\XS\GO.BAT

Videos

Multimedia Leserbriefe	**6:30**
Blue Byte: Extreme Assault	**1:51**

Patches

Deadlock (Patch auf Version 1.31)	\PATCHES\DEADLOCK
Links LS (Patch auf Version 1.30 für die Europa-Version)	\PATCHES\LINKSLS
M.A.X. (Patch auf Version 1.03 für die deutsche Version)	\PATCHES\MAX
Muzzle Velocity (Patch auf Version 1.21)	\PATCHES\MUZZLE
NATO Fighters (Cyrix-Patch für die deutsche Version)	\PATCHES\NATO_GER
NATO Fighters (Cyrix-Patch für die englische Version)	\PATCHES\NATO_UK
Phantasmagoria 2 (DOS-Patch)	\PATCHES\PHANTAS2
Power Chess (Patch 1)	\PATCHES\POWCHESS
Age of Rifles (Patch auf Version 1.3)	\PATCHES\RIFLES
Tomb Raider (Patch für »Matrox Mystique«-Grafikkarte)	\PATCHES\TOMB.MYS

Programme

CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE)	\PROGRAMM\SDD53A
Free Agent 1.1 (Internet-News-Reader)	\PROGRAMM\FREEAGNT
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D Benchmark (Für Windows 95)	\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH

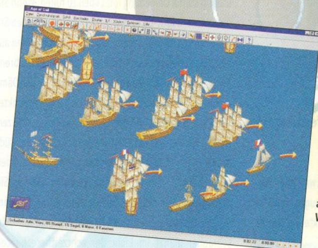
Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank)	\PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version)	\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Neueste Videotreiber)	\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

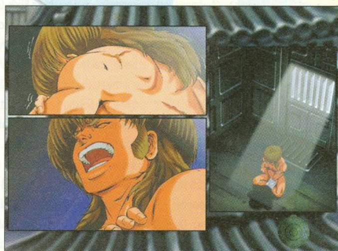


SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

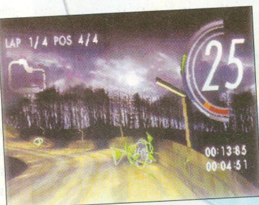
Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Mit diesem Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Info« klicken.
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.



Seeschlacht in Echtzeit: Nach endlosen »Battleground«-Spielen wagt sich Talonsoft mit »Age of Sail« auf das offene Wasser. Die Demo läuft sowohl unter dem alten Windows 3.1 als auch unter Windows 95.



Inzwischen sind japanischen Manga-Comics auch hierzulande im Anmarsch. Da kommt die »Takeru: Letter of the Law«-Demo gerade recht. Diese installiert lediglich ein Start-Icon und läuft sowohl unter Windows 3.1 als auch Windows 95.

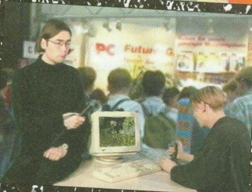


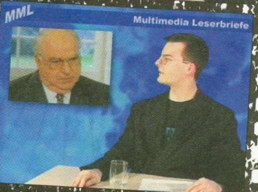
Das Rennen in der Lichtsphäre: In »Scorcher« flitzen Sie in einer Kugel über die Fahrbahn. Die Demo können Sie ohne Installation starten, sofern DirectX auf Ihrem PC vorhanden ist.

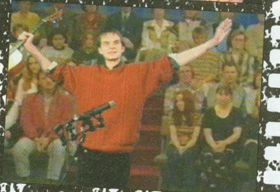
DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN











Nachrichtensendung einmal anders: Unser Redaktionsteam berichtet aktuell und nicht ganz bierernst aus der PC-Spieleszene.



Preview: Comanche 3

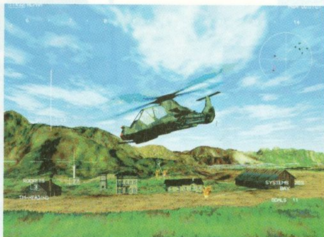
AUF DEM KRIEGSPFAD

Im neuen Federkleid brennt »Comanche 3« ein Präsentationsfeuerwerk ab, das Ihre Hardware bis zum Anschlag fordert.

Während der echte RAH-66 erst Anfang letzten Jahres zum Jungfernflug abheben durfte, startete Novalogics PC-»Comanche« bereits Ende 1992 durch. Dem Erfolgsprogramm folgten mehrere Missionsdisketten und eine mehrspielertaugliche Version namens »Werewolf vs Comanche 2.0«. Im März 1997 sieht der amerikanische Vorzeigecopter in »Comanche 3« seinem dritten digitalen Frühling entgegen.

Aus eins mach' zwei

Das Markenzeichen von Comanche war die seinerzeit revolutionäre und patentierte Voxel-Space-Engine. Das gesamte Gelände bestand aus Texturen in verschiedenen Höhenlagen, was einen hervorragenden, plastischen Eindruck erzeugte. Doch so gut das Terrain wirkte, es fehlten Objekte am Boden.



Der Comanche in all seiner Pracht. Die Voxel-Space-2-Grafik löst nun erheblich höher auf als beim Vorgänger.

Vor allem Gebäudestrukturen ließen sich mit dem bestehenden System nicht darstellen. Besonders in Bodennähe »zerfranste« die schöne Landschaft schnell in sehr grobe Pixelflächen. Diese Grenzen von Voxel Space wurden in der Panzersimulation »Armored Fist« überdeutlich und zeichnen wohl letztlich für deren Mißerfolg mitverantwortlich.

Inzwischen waren die Programmierer aber nicht faul, sondern haben kräftig weiter an den Grafikroutinen gebastelt. Herausgekommen ist ein optimiertes Voxel Space 2, das seine Premiere in Comanche 3 erlebt. Im Gegensatz zur alten Engine lassen sich nun auch echte 3D-Objekte in die Landschaft einbinden. Nur so war die bislang sterile Umgebung mit Leben zu füllen. Wenn Sie nun mit dem RAH-66 in die Luft gehen, überfliegen Sie auf dem Weg zum Einsatzziel Bauernhöfe mit Kühen auf der Weide oder entdecken bei Nacht schon mal ein brennendes Lagerfeuer. Leuchttürme nehmen in der Dämmerung ihre Tätigkeit auf und dienen als Wegpunkte. Auch die Gegner profitieren vom Facelifting. Panzer, Hinds, Werewolves und der Rooivalk-Copter aus südafrikanischer Produktion lösen sich beim Näherkommen nicht mehr in Pixelhaufen auf. Vielmehr können Sie beobachten, wie sich die Kanone eines Tanks langsam in Ihre Richtung dreht und feuert. Ihr eigener Hubschrauber glänzt im Licht der echtzeitberechneten Sonne, die Piloten im Cockpit bewegen ihre Köpfe und verfolgen vorbeidüsende Raketen mit ihrem Blick. Gerade auf die physikalisch korrekte Flugbahn der Geschosse wurde besonderer Wert gelegt. Hellfires fliegen zuerst niedrig an das Ziel heran, steigen dann auf, um zu ihrem tödlichen Sturzflug anzusetzen. Fordern Sie Artillerieunterstützung an, ziehen die Geschosse brav eine Staubwolke hinter sich her und transparente Rauchfahnen künden vom bevorstehenden Ende eines Gegners.

Neben all der Grafikpracht soll die Klangkulisse nicht zurückstehen. Früher herrschte bis auf ein bißchen Geplauder mit dem Flügelmann weitgehend Stille im Äther. Diesmal bekommen Sie den kompletten Funkverkehr befreundeter Geschwader mit. Ein räumliches Gefühl vermitteln Ihnen Geräusche, die lauter werden, wenn Sie sich der Quelle nähern. Sollten Sie über einen Dolby-Surround-Dekoder verfügen, scharen Sie schon mal die Boxen der heimischen Stereoanlage um Ihren PC.



Wichtigste Neuerung im Cockpit ist die Anzeige für die Sichtbarkeit auf dem feindlichen Radar (unten rechts).

Die Tarnbemalung wird dem jeweiligen Geländetyp angepaßt. ▼

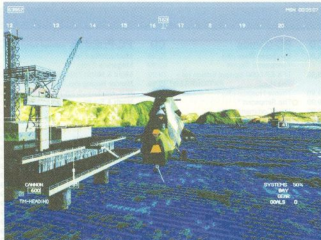


Bewegter Zug

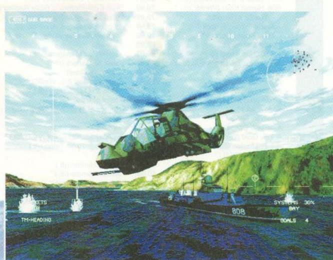
Bei allem Lob, das Comanche anno '92 einheimste, seien einige Designmängel nicht vergessen. Über all der Optik hatten die Desi-

Aktuell

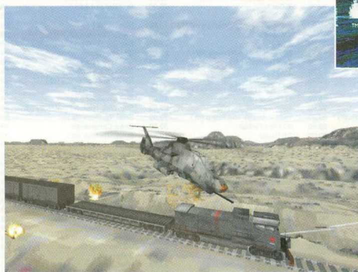
gner den Schwierigkeitsgrad und die Missionsstruktur stark vernachlässigt. Das führte dazu, daß man an einem einzigen verregneten Wochenende sämtliche Missionen erledigen konnte. Novalogic lieferte im Laufe der Zeit zwar einige Zusatzszenarien nach, doch sonderlich komplex waren auch diese Einsätze nie. Comanche 3 wartet deshalb mit verbesserter Intelligenz der Gegner auf. Greifen Sie einen alleinstehenden Panzer aus sicherer Deckung an, erfahren dessen Teamkollegen binnen kurzem davon und machen Jagd auf Sie und Ihren Flügelmann. Die Aufträge führen durch gigantische Industrieanlagen oder auf die Suche nach geheimen Prototypen. Mit ein wenig Jagdglück stoßen Sie sogar auf U-Boote, die sich gerade an eine verbündete Flotte heranschleichen. Die alte »Death from Above«-Taktik hilft häufig nicht weiter, also müssen Sie erheblich trickreicher vorgehen als bisher. Das Dach eines fahrenden Zuges bietet sich beispielsweise als hervorragender mobiler Landeplatz an; eine Enttarnung durch Radar ist so praktisch ausgeschlossen. Vier Einsatzkomplexe führen Sie in rund 30 Einzelaufträgen nach Kuba, in den Irak, auf den Balkan und nach Sibirien.



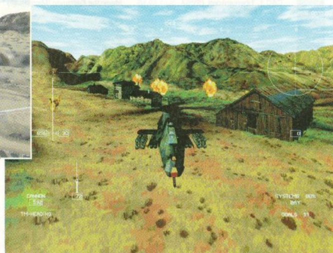
Große Fabrikkomplexe müssen in Schutt und Asche gelegt werden.



Auch die gegnerische Marine kann unseren Comanche nicht aufhalten.



Ein netter Zug. Mit ein bißchen Übung sollte die Landung während der Fahrt kein Problem sein.



Im Tiefflug werden die Unterschiede zum alten Voxel Space am deutlichsten.

Wieviel Realismus darf es sein?

Den Erfolg des Novalogic-Copters machte nicht zuletzt die hervorragende Spielbarkeit aus. Mehr Actionballerei als Simulation, brauchte es kein Handbuch in Bibelstärke, um den Comanche sicher zu beherrschen. So war der bordeigene Autopilot ein wahrer Meister im Halten der voreingestellten Flughöhe. Die Zielerfassung funktionierte ohne eigenes Zutun, und zum Feuern reichte ein beherzter Druck auf den Auslöser. Simulationspuristen machten deshalb bislang einen großen Bogen um Comanche. Die Kritik der Hardcore-Flieger im Ohr, arbeiteten die Entwickler während der gesamten Entwicklungsphase eng mit den Ingenieuren von Boeing-Sikorsky zusammen und absolvierten Flüge im Comanche-Simulator der U.S.-Armee, damit das Flugmodell diesmal auch Experten zufriedenstellen kann. Der Realitätsgrad läßt sich in fast beliebiger Abstufung regeln. Aufwinde und Luftströmungen machen Ihnen auf Wunsch den Fliegeralltag schwer, inklusive der vorher fehlenden Autorotation. Mit ein paar neuen Hilfsinstrumenten greift die Sikorsky-Software dem Piloten im richtigen Leben unter die Arme. Deshalb finden sich auch im Spiel ein paar nagelneue Onscreen-Displays, die so noch nirgendwo zu sehen waren. Zum Beispiel zeichnet eine Kamera permanent den Raum direkt unter dem Hubschrauber auf, was bei Landungen in schwierigem Gelände extrem hilfreich ist. Glanzstück der neuen Technologie ist eine Karte, die mit GPS-Daten über Satellit eine exakte Ortsbestimmung ermöglicht. Das allein wäre noch nichts besonderes, würde sie nicht auch gleichzeitig die Sichtbarkeit auf dem gegnerischen Radar signalisieren. Auch das Head-up-Display ist nun mehr als nur optischer Schnickschnack. Informationen über die Flugdauer abgefeuerter Raketen und die relative Sinkgeschwindigkeit müssen nämlich neuerdings bei den Aktionen einkalkuliert werden. Beim Probeflug im deutschen Novalogic Hauptquartier machte die aktuelle Betaversion einen äußerst soliden Eindruck. Fast alle Optionen waren schon eingebaut und funktionierten einwandfrei; Programmabstürze waren selten. Allerdings benötigte das Demonstrationsmuster für die zweithöchste Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln einen Pentium/166. Bei 800 mal 600 Bildpunkten war kaum noch Bewegung feststellbar. Pressefee Liz Henshaw betonte aber, daß am Tempo noch gefeilt würde. Sollte das versprochene Grafiktuning nicht doch noch etwas längere Zeit in Anspruch nehmen, dürfen Sie mit einem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe rechnen. (mic)



Der Lichteinfall wird in Echtzeit berechnet. Deshalb sind nun auch Blendungen durch Lensflare-Effekte möglich.

COMANCHE 3 – FACTS

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** März '97
- **Besonderheiten:** Gelände in Voxel-Space-2-Grafik; Dolby-Surround-Effekte; Multiplayer-Option für bis zu acht Mitspieler.

PC-Games

PC-Games	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Airbus 2 *	79,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
Amber (dt., Win95)	79,99
Amok (Win 95)	79,99
Animal (dt.) *	69,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (WIn 95, dt.) *	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	59,99
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Battlecuiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue (dt.)	**79,99**
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Cave Wars (US-Import)	99,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
Close Combat	69,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.) *	25,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	49,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Dark Forces 2: Jedi Knights *	89,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Hard Trilogy (US-Import)	**119,99**
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder *	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Drowned God (US-Import)	69,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	79,99

PC-Games	CD
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Fun Compilation *: *Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek: Final Unity*	**79,99**
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
G-Nome *	89,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest *	49,99
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (US)	89,99
Hexagon Kartell (dt.)	79,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holiday Islands Scenery CD (dt.) *	19,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	89,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	79,99
Int. Tennis Open (dt., Win95) *	79,99
Interstate '76 *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
KKND (dt.) *	**59,99**
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering (Microprose) *	89,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK (dt.) *	69,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 89,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	**79,99**
Net Zone (dt.) *	69,99
Neverhood	99,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outlaws *	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod *	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	**69,99**
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Collection: *Sim City 2000, Sim Tower, Sim Isle*	69,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sim Park	59,99
Slam Tilt	59,99
Space Jam *	59,99
SPQR *	79,99
SSN - Tom Clancy (US-Import)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Star Trek Borg (US-Version)	**119,99**
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99

PC-Games	CD
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Hind AKTIONPREIS!	**49,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Time Commando (dt.)	79,99
Tomb Raider (dt.)	79,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
US Navy Fighters '97 (dt.)	89,99
Vermeer (dt.) *	59,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
XS	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	79,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
11th Hour (dt.)	19,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,99
Adventure Box (dt.): *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Al Unser jr. Arcade Racing	19,99
Ascendancy (dt.)	29,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Colony Wars (dt.)	**9,99**
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Conquest of the New World (dt.)	49,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia (dt.)	25,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	39,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 96 (dt.) *	**29,99**
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gearheads (dt.) *	29,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 7 (dt.) *	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NHL Hockey 96 (dt.) *	**29,99**
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	**39,99**
Sim City 2000 (dt.)	49,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
Thunderhawk 2	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Torins Passage (dt.)	19,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	**29,99**
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.) *	29,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Globe Master (dt.)	39,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Peter Gabriel: EVE *	79,99
Print Master (dt.)	**49,99**
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
Type Master (dt.)	39,99
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99
Web Browser & Web Server	29,95
Welt der Wunder 1, 2 (dt.)	je 29,99

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Mega Mathe Blaster (dt.) *	**69,99**
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	**69,99**
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider	**29,99**
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	29,99
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	389,99
Air Combat Platinum *	49,99
Battle Arena Toshinden Platinum *	49,99
Destruction Derby Platinum *	49,99
Porsche Challenge *	**79,99**
Ridge Racer Platinum *	49,99
Tekken Platinum *	49,99
WipeOut Platinum *	49,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



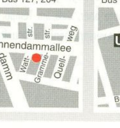
Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



AUSGEBRÜTET!

Fast geschenkt!

Elite 3,
Frankenstein,
Indianapolis 500,
Super Streetf. 2 Turbo,
Star Control 1+2,
Summer+Winter Chall.,
Legend of Kyrandia 1,
Jurassic Park,
Al Unser Arcade Racer,
Thunderscape,
Dune 2

jeweils auf CD-ROM

je 19,99

Aufgepaßt und zugefaßt!

Thunderhawk 2
CD-ROM
19,99

Civilization 2
dt., CD-ROM
49,99

Angebot solange der Vorrat reicht!

Unser Tip des Monats:

Command & Conquer 2

– Der Gegenangriff –
Westwood präsentiert die Missions-CD zum Strategiehammer des letzten Jahres! Benötigt das Hauptprogramm!
dt., CD-ROM *
25,99

– Das Komplettpaket –
bestehend aus dem Hauptprogramm Command & Conquer 2 und der offiziellen Mission-CD "Der Gegenangriff"
dt., CD-ROM
99,99

Diese Angebote gelten, solange der Vorrat reicht!

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Magic Carpet 2
dt., CD-ROM
29,99

Ascendancy
dt., CD-ROM
29,99

Worms
dt., CD-ROM *
29,99

Mag!
dt., CD-ROM
29,99

Die neuen Top-Hits: Frisch aus dem Osternest!

MDK
dt., CD-ROM *

G-Nome
dt., CD-ROM *

Ecstatica 2
dt., CD-ROM *

je 69,99

Die Oster-Preisknüller von Lucas Arts:

Rebel Assault 2
dt., CD-ROM

Tie Fighter
dt., CD-ROM

The Dig
dt., CD-ROM

je 49,99

Daggerfall
– Elder Scrolls 2 –
Es gibt Reisen, die können Sie in keinem Reisebüro buchen. – Bethesda Softworks präsentieren ihr neuestes Echtzeit-3D-Fantasy-Rollenspiel.
dt., CD-ROM * **69,99**

Vermeer
Wirtschaftssimulation
dt., CD-ROM *
59,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



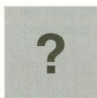
Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

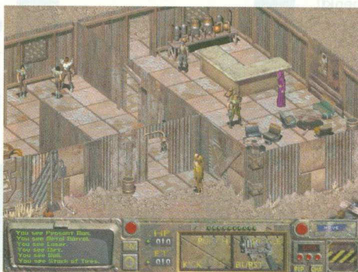
Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

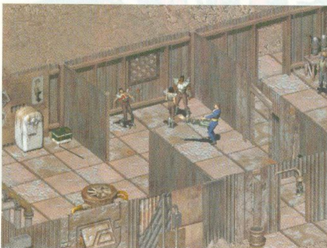
SCHÖNE ZUKUNFT!

Vor über zehn Jahren schrieb Interplay mit »The Bard's Tale« Rollenspielgeschichte. Jetzt schicken sich die Kalifornier an, das mittlerweile eingeschlafene Genre wieder wachzurütteln.

Die AD&D-Rollenspiele sind fast jedem Computerspieler ein Begriff. Den Ausdruck GURPS verbinden die meisten bestenfalls mit der Lautmalerei eines kräftigen Bäuerchens. Dabei genießt das Generic Universal Role Playing System unter Insidern einen guten Ruf. Der gründet vor allem auf einer weitgefächerten Bandbreite verfügbarer Szenarien. Egal, ob klassische Fantasy, Science-fiction oder Horrorsplatter, es gibt nichts, was es für GURPS nicht gibt. Interplay sicherte sich die Exklusivrechte und eröffnet Ihnen in »Fallout« eine strahlende Zukunft. Mit Endzeitspielen kennt sich die Firma seit dem Klassiker »Wasteland« bestens aus. Das läßt trotz der inzwischen ausgelutschten Thematik hoffen.



Auferstanden aus Ruinen. Nach und nach entdeckt unser Held die kümmerlichen Reste der verstrahlten Menschheit.



Nur nicht zu zimperlich sein. Ein Leben ist weniger wert als ein neuer Patronengurt.

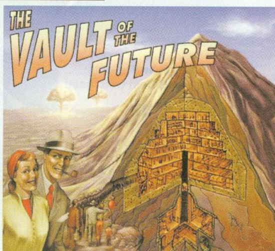
Munter im Bunker

Niemand weiß mehr genau, wie alles begann. Was jedermann für einen der üblichen Probealarme hielt, entpuppte sich plötzlich als Ernstfall. Wenige nur konnten in die rettenden Atombunker fliehen, als die Katastrophe über die Menschheit hereinbrach. Wer den Nuklearkrieg startete, ist 80 Jahre danach in Vergessenheit geraten. Die Nachkommen der Überlebenden haben sich inzwischen häuslich unter der Erdoberfläche eingerichtet. Alles könnte so schön sein, würde nicht eines Tages die Wasserversorgung zusammenbrechen. Mit einer Menge Pech beim Streichholzziehen werden Sie zum Retter auserkoren. Die Suche nach Ersatzteilen für die defekte Pumpe gerät aber schnell zum Kampf ums Überleben an der Oberfläche.

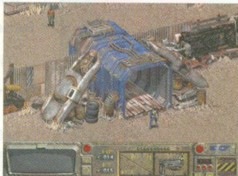
So weit die Füße tragen

Bevor Sie sich auf Schusters Rappen durch Südkalifornien vorarbeiten, müssen Sie Ihr digitales Ego nach dem GURPS-Reglement erstellen. Basis dafür ist ein 100-Punkte-System. Damit füllt man nach eigenen Vorlieben Standardattribute und eine Handvoll Spezialeigenschaften auf. Jeder positive Wesenszug wird durch einen negativen erkauft. Liebäugeln Sie beispielsweise mit dem Einzelkämpfertum, müssen Sie damit rechnen, auf der anderen Seite gehörig an körperlicher Attraktivität einzubüßen. Schwer bewaffnet bewegt sich Ihr frisch erschaffener Held durch isometrisches Gelände. Früher als Ihnen lieb sein dürfte, treffen Sie auf Banden von marodierenden Mutanten. Vor allen Dingen eklige Riesenratten gehen keinem Streit aus dem Weg. Diese Biester, wie auch allen anderen Feinde, stellen sich Ihnen in rundenweise ausgetragenen Kämpfen in den Weg. Als Vorbild für Fallout diente den Entwicklern Wasteland. Beide Programme sind in einem postnuklearen Szenario angesiedelt und zwingen den Spieler beim Erforschen seiner Umgebung nicht in ein enges Handlungskorsett. Zwar muß man einige Kernmissionen unbedingt erfüllen, ansonsten bewegt man sich aber völlig frei durch die verstrahlte Welt. Je nachdem, wie Sie mit den Leuten umgehen und wofür Sie sich in Gesprächen entscheiden, rutschen Sie in völlig unterschiedliche und sich gegenseitig ausschließende Handlungsstränge. Auch das Ende ist nicht fest vorgegeben.

Engagierte Forscher entdecken so beim mehrmaligen Durchspielen immer wieder etwas neues. Falls nicht doch noch ein echter Atomkrieg ausbricht oder die Programmierer von anderen Ausfallerscheinungen geplagt werden, können Sie sich im zweiten Quartal 97 selbst von der desolaten Lage in Südkalifornien unter Windows 95 überzeugen. (mic)



Durch diese niedliche Werbung wurden Oma und Opa stolze Besitzer eines Atombunkers.



Ob hier das Tor in eine bessere Zukunft liegt?

FALLOUT – FACTS

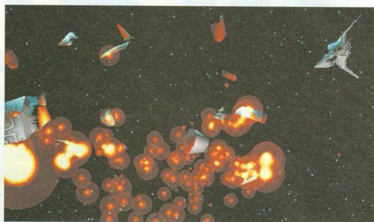
- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Basiert auf dem GURPS-Rollenspielsystem; jede positive Charaktereigenschaft bringt eine negative mit sich; Kämpfe in Runden unterteilt, sonst Echtzeit.

GEWITTER im ALL

Wer den Weltraum immer für schwarz und öde gehalten hat, liegt falsch: Electronic Arts' 3D-Actionspiel glänzt mit furiosen Lasersalven, Explosionen und Triebwerkstrahlen in fernen Galaxien.

Wie die meisten Raumkadetten wollen auch Sie wahrscheinlich ohne langes Handbuchstudium ins Cockpit klettern und sofort losfliegen? Dann ist »Darklight Conflict« Ihr Ticket in die unendlichen Weiten des Alls. Innerhalb kürzester Zeit braust Ihr Kampfschiff durch das dreidimensionale Universum, um auf seiten der Repton die fiesen Ovons zu befrieden. Die beiden Rassen sind in einen Krieg verwickelt und daher ständig auf der Suche nach fähigen Piloten, darunter – richtig – Sie! Das kommt davon, wenn einem der eigene glorreiche Ruf vorauseilt ...

Damit nicht gleich der erste Einsatz fürchterlich in die Hose geht, warten zunächst zehn Trainingsmissionen. Angefangen mit leichten Flugübungen, über den Einsatz von Bordkanonen, Turmgeschützen und Raketen bis hin zu simulierten Kampfeinsätzen wird alles geübt, bis das erste richtige Gefecht auf Sie zukommt. Insgesamt führt das Spiel durch über 50 Missionen, darunter sind einfache Aufklärungsflüge, Bomberattacken oder Angriffe auf riesige Flaggschiffe.



Und es hat »Bumm« gemacht: Ein feindliches Schiff zerlegt sich spektakulär in seine Einzelteile. So schön können Explosionen sein.

Nicht zu unrecht trägt Darklight seinen Namen: Die Lichteffekte sind wahrlich vom Feinsten. So zerplatzen explodierende Schiffe nicht einfach, sondern gehen in einem wahren Funkenregen unter. Größere Trümmer verglühen langsam im All, während Folgedetonationen dem Pott den Rest geben. Sonnen und andere Leuchtquellen spiegeln sich in der Cockpitverglasung wieder, Raumschiffe reflektieren einfallendes Licht und sogar die Druckwellen der Explosionen verzerren den Blick auf andere Himmelskörper. Dabei gehen die Effekte nicht einmal zu Lasten der Geschwindigkeit – die Rasanz bleibt selbst im SVGA-Modus erhalten.

Trotzdem reicht Herumfliegen und -ballern bei weitem nicht aus, um zu überleben. Da Sie größere Distanzen per Hyperraumsprung überwinden, wollen entsprechende Tore durchflogen werden. Wer schon beim Einparken eines Minis in eine Lastwagen-kompatible Parklücke Schwierigkeiten hat, wird hier etwas üben müssen. Gleiches gilt für das Andocken am Mutterschiff – »Elite«-Veteranen haben es da leichter.



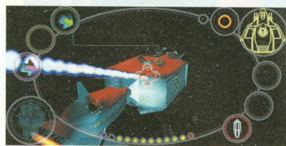
Zahlreiche Kameraperspektiven erlauben unter anderem den Blick auf das eigene Schiff.

Auch der Einsatz der Raketen will geplant sein: Da nur eine begrenzte Anzahl an Bord Platz hat, überlegt man es sich dreimal, ob nun der kleine fiese Jäger im Nacken oder doch eher der fette Kampfkreuzer vor der Nase damit beglückt wird. Besonders die »Eskort«-Raketen sorgen für Schweißausbrüche auf der Gegenseite, denn sie umkreisen Ihr Schiff so lange, bis ein Gegner in ihre Reichweite gelangt; erst dann brechen sie zielstrebig zum Rendezvous auf. Neben diesem Gimmick finden sich weitere Raketen- und Bombentypen, verschiedene Bordkanonen und Geschütztürme in Ihrem Arsenal. Sonderzubehör wie Traktorstrahl, Tarnkappe und das streng geheime »Dark Light Drive« rundet Ihre Ausrüstung ab. Dabei müssen Sie jedoch mit dem vorlieb nehmen, was die Vorgesetzten Ihnen zuteilen – Sie dürfen weder Schiffstyp noch Equipment selber bestimmen. Lediglich eine Standardkanone und der Schutzschild stehen immer zur Verfügung. Letzterer fährt hoch, sobald der Feuerknopf länger gedrückt wird, was auch Spielern mit einfachen Joysticks und Tastaturliebhabern Chancen im Kampf gegen die feindliche Flotte läßt.

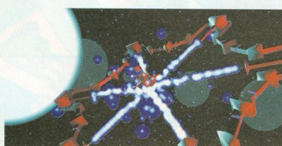
Blick nach vorn

Ungewöhnlich ist das auch das Head-up-Display im Cockpitfenster. Die von den Reptilien entworfenen Anzeigen wirken optisch weniger technisch als »organisch«. Zahlenangaben fehlen völlig, dafür weisen dreidimensionale Pfeile am Display-Rand auf den nächsten Gegner oder das Missionsziel hin. Entfernungen werden mit Strichen angegeben, die eigene Geschwindigkeit liest man an erleuchteten Lämpchen ab. In einem zusätzlichen Fenster erscheint ab und an ein Konterfei des Eidechsen-Kommandanten, der Ihnen die neueste Lage oder den nächsten Befehl mitteilt. Zu einigen Aufträgen können Sie Flügelmänner anfordern, die Ihnen unter die Arme greifen. Gesellschaft findet sich auch in den speziellen Mehrspielermissionen, die man per Modem oder Netzwerk austrägt.

(md)



In manchen Missionen müssen Objekte eingesammelt werden. Da kommt der Traktorstrahl ins Spiel.



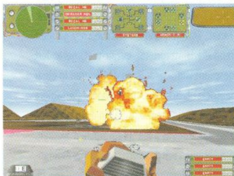
Solche Portale erlauben den Sprung durch den Hyperraum – sofern man nicht aneckt.

DARKLIGHT CONFLICT – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Schnelle Super-VGA-Darstellung; besondere Lichteffekte; einfache Steuerung; Geschütztürme.

Aktuell

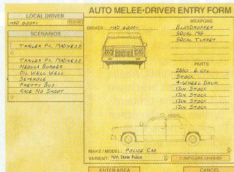
Interstate '76



Rumms! Das hat gesessen – der Feuerwerksladen fliegt in die Luft, Groove Champion und Taurus drücken aufs Gaspedal, um etwaigen Verfolgern zu entkommen.



Wir schreiben das Jahr 1976. Im Südwesten der USA gehen schwerbewaffnete Autogangs aufeinander los und feuern sich gegenseitig Maschinengewehrsalven und Raketen um die Ohren. Daß Sie davon damals nichts in der Zeitung gelesen haben, hat eine einfache Erklärung: »Interstate '76« spielt auf einer Parallelwelt, die der unsrigen zum Verwechseln ähnlich sieht. Als »Groove Champion« machen Sie mit Ihrem Freund Taurus Jagd auf die Banditen um Antonio Malochio. Die Gauner wollen die letzten Ölreserven der USA erobern und für klingende Münze verscherbeln. Außerdem verbindet Sie noch ein privater Rachefeldzug mit dem Schurken: Malochio hat Ihre Schwester Jade ermordet, die ihm und seinen Machenschaften auf die Schliche gekommen war. Diese Geschichte bildet den Hintergrund für zahlreiche Missionen und Einzelaufträge, die Sie mit Taurus und Ihren Verbündeten durchstehen müssen. Darin beschützen Sie unter anderem ein Diner vor Übergriffen oder sprengen einen Feuerwerksladen in die Luft, dessen Besitzer Drogen an kleine Kinder verkauft. Dabei wird durchaus Wert auf Realität gelegt: Die automobilen Schlachtschiffe der Siebziger wippen standesgemäß auf und ab, natürlich gibt es keine Schalt-, sondern Automatikgetriebe, und die Verständigung läuft stilecht per CB-Funk. Quietschende Reifen hinterlassen Spuren auf den staubigen Straßen, und aus dem Bordradio erklingt lupenreiner Funk. Die schwarzen Akteure sprechen mit breitestem Akzent, und die Detailtreue der Umgebung läßt sich auch an kleinere PCs anpassen. (ra)



Für die Einzeleinsätze stehen vom Schulbus bis zum Polizeiwagen die abgefahrensten Vehikel bereit.

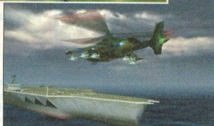
INTERSTATE '76 – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Wing Commander auf Rädern; sowohl durchgängige Handlung als auch Einzelmissionen; realistisches Fahrmodell.

Extremer Angriff

Blue Byte hat das Actiongenre liebgewonnen. Nach der zu Recht sehr erfolgreichen »Schleichfahrt« durch die Tiefen der Weltmeere geht es nun hoch in die Lüfte. Mit einem schnittigen Helikopter oder einem bulligen Panzer nehmen Sie in »Extreme Assault« die Gegner ins Visier. So nichtssagend der Titel, so beeindruckend ist in der uns vorliegenden, frühen Pre-Alpha-Version





Riesige Mechgegner und immens große Flugzeugträger – die Welt von Extreme Assault steckt voller Überraschungen.

die Grafik. Das 3D-Actionspiel besticht durch High-Color-Levels in SVGA-Darstellung. Obwohl manche Gegner gleich mehrere Bildschirme füllen, ist es das erklärte Ziel der Mülheimer, das Geschehen auf dem Bildschirm ruckelfrei zu halten. Auch auf kleineren Rechnern soll es noch flink durch Berg und Tal, Höhlensysteme und übers offene Meer gehen. Die Fertigstellung wird für das zweite Quartal angepeilt, ein ausführliches Preview einer spielbaren Version lesen Sie in einer unserer nächsten Ausgaben.



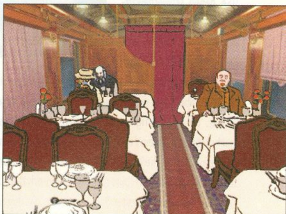
Die beiden Roboter aus Terracide machen keinen freundlichen Eindruck.

Ab ins All!

Eidos vergißt bei allen Firmenerweiterungen glücklicherweise nicht, neue Spiele herauszubringen. Ein aufgebohrtes »Descent« verspricht »Terracide« zu werden. In dem 3D-Action-Adventure macht sich entweder ein einzelner Spieler oder gleich eine ganze Horde von bis zu 16 Netzwerkern auf, einer bösen Flotte von Eroberern die Suppe zu versalzen. Damit diese nicht die Erde in ihre Hände bekommen, durchkämmen Sie in mehr als 20 Levels die feindlichen Raumschiffe. Anders als bei Descent verlassen Sie sogar die engen Tunnels und Gänge und schwirren auch mal durchs Weltall. Ähnlich wie schon bei »Tomb Raider« soll eine Spezialversion von Terracide auf gängigen 3D-Grafikkarten für Erstaunen sorgen. Erscheinungstermin: März '97.

Orientalische Nächte

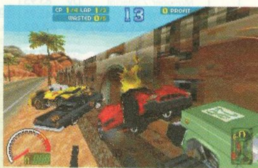
Jordan Mechner is back – der kreative Kopf hinter »Karateka« oder »Prince of Persia« arbeitet für Brøderbund mit einem Team von Designern an einem Echtzeit-Adventure namens »The last Express«. Dieses spielt in den Vorkriegstagen des Ersten Weltkriegs im Orient Express, der von Paris nach Konstantinopel, dem alten Istanbul, unterwegs ist. Ohne Vorwarnung stolpern Sie Hals über Kopf in eine Spionagegeschichte, die mit Verrat, Intrigen und einer Lovestory garniert ist. Während die Hintergründe gezeichnet, gerendert oder eingescannt wurden, agieren die Figuren in einer Art Zeichentrickstil. Schaffner oder andere Passagiere bewegen sich nach eigenem Gutdünken durch den Zug und können auf Wunsch auch angesprochen werden. Durch diese Aktionen soll das doch sehr sterile Ambiente vieler Hi-Res-Adventures vermieden werden. Im zweiten Quartal können Sie zusteigen. (ra)



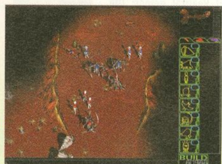
Im Speisewagen wartet ein Arzt mit unverkennbar deutschem Akzent auf Sie. (The last Express)

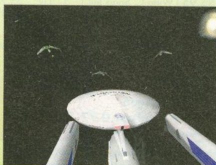
IN DER MACHE

SCIs »Carmageddon« wird für das 2. Quartal '97 erwartet. Beim Schliddern durch die Kurven drehen sich die Räder der Autos unterschiedlich schnell, und neben den Strecken befinden sich geheime Abschnitte. Nett: Das Rammen und Beschädigen der 25 Mitfahrer wird belohnt.



Noch mehr Echtzeit-Strategie: »Dark Colony« (GameTek) spielt in der düsteren Zukunft. Aliens und Menschen bekriegen sich im Alpha-Centauri-System auf zahlreichen Planeten. Neue Waffentechnologien und unterschiedlichste Szenarien sollen ab Juni für Spielspaß sorgen.





Schon das dritte Jahr zieht nach Interplays ersten Ankündigungen von »Starfleet Academy« ins Land. Langsam scheint die Ausbildungssimulation für Sternenflottenoffiziere des Star-Trek-Universums sich unserem Quadranten zu nähern. Im zweiten Quartal '97 hoffen wir, uns an der Akademie einschreiben zu können.



Horror einmal anders: »The Quivering« ist GameTeks augenzwinkernde Mischung aus den beliebtesten Gruselschinken. Im Action-Adventure treibt unter anderem ein Elvis-Frankenstein sein Unwesen (März '97).

VOR DIR DER HIGHWAY, HINTER DIR DER TOD

ÜBER 25 COOLE SCHLITTEN

30 SCHWEISSTREIBENDE MISSIONEN

NETZWERK- UND MODEM-SESSIONS

Interstate '76™

In Kürze erhältlich für
WINDOWS 95 auf CD-ROM
Komplett in Deutsch

Groove Champion

Taurus

ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

KURZ NOTIERT

★★★ Westwood steht kurz vor der Veröffentlichung einer ersten Missions-CD zu »Alarmstufe Rot«. 16 neue Missionen und rund 100 Multiplayer-Levels sollen für anhaltendes Erobern sorgen. Für gut 35 Mark wechselt die CD voraussichtlich schon im März den Besitzer.

★★★ GT Interactive und Eidos kaufen um die Wette. Bei GT landete jetzt Ron Gilbert, Vater von »Monkey Island«, mit seiner neuen Firma Cavedog Entertainment. Diese arbeitet an einem – Überraschung – Echtzeit-Strategiespiel. Zur Eidos-Familie gehören neuerdings die »System Shock«-Schöpfer Looking Glass und Ex-id-Mann John Romeros neue Firma Ion Storm, der sich auch Mike Wilson und Todd Hall angeschlossen haben.

★★★ Interactive Magic (»Airwarrior«, »Fallen Haven«) hat mit Interactive Creations fusioniert. Letztere wurden durch die Online-Flugsimulation »Warbirds« sowie »Planetary Raiders«, einer Art »Privateer Online«, bekannt.

★★★ Sega und Bandai (bekannt durch die Power-Ranger-Figuren) bilden nach einem Zusammenschluß den weltgrößten Spielzeug- und Videospielkonzern. Bandai hatte zuletzt zusammen mit Apple den Internet-PC »Pippin« fabriziert, der sich allerdings bislang nur schleppend verkauft.

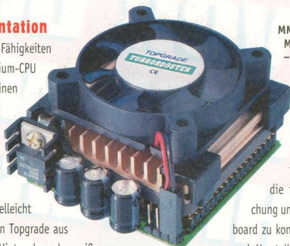
★★★ pc.spezialist bietet ab sofort ein MMX-Aufrüst-Kit an. Es besteht aus einem 166-MHz-MMX-Pentium, einem Pentium-Motherboard mit 256 KByte Cache, 16 MByte RAM und einer Matrox-Mystique-Grafikkarte mit 2 MByte RAM. Kostenpunkt: knapp 1300 Mark.

★★★ Firmen-News: Philips Media und damit Bomico (der deutsche Vertrieb für Firmen wie Activision und Blizzard) wurde an Infogrames/Ocean verkauft. Eine strategische Allianz gehen Corel und Netscape ein, die auf diese Weise an Microsofts Vormachtstellung knabbern wollen. Dicht macht GTE Interactive. Der Ableger eines großen US-Telekommunikationskonzerns war nicht ertragreich genug.

★★★ Nach der offiziellen »Star Trek«-Homepage (msn.startrek.com) haben jetzt auch die Muppets im MSN eine neue Heimat gefunden. Mit solchen Inhalten will das Microsoft Network die Position als drittgrößter Online-Dienst weiter ausbauen.

★★★ Seit AOL in den USA im letzten Jahr unbegrenzten Zugang für rund 20 Dollar im Monat anbietet, sind in Spitzenzeiten viele Leitungen überlastet. Nun erklärte sich AOL bereit, den betroffenen Mitgliedern mehrere Millionen Dollar Entschädigung zu zahlen und versprach, die Engpässe schnellstmöglich zu beseitigen.

Herztransplantation



MMX-Upgrade ohne Motherboard-Tausch – der Turbobooster macht es möglich.

Alle Welt redet von den Fähigkeiten der neuen MMX-Pentium-CPU von Intel. Wenn Sie keinen neuen PC kaufen wollen oder große Umbauarbeiten, beispielsweise einen Motherboard-Austausch, scheuen, ist vielleicht der »Turbobooster« von Topgrade aus Linden etwas für Sie. Hinter dem eher reißerischen Namen verbirgt sich eine Kombination aus Prozessor und Adaptersockel. Bei den Vielfüßlern handelt es sich um eine ganz normale 166- oder eine 200-MHz-CPU, doch der Sockel hat es in sich. Ein Spannungswandler sorgt dafür, daß die Betriebsspannung auf 2,8 Volt gesenkt wird, und eine ausgeklügelte Elektronik erlaubt es, die interne Taktvervielfachung unabhängig vom Motherboard zu konfigurieren. Damit können nach Herstellerangaben sogar ältere Motherboards weiterleben, die sonst mit einem solch schnellen Herz nicht zurechtgekommen wären. Ein Test des Turboboosters (Preis: rund 990 Mark für die 166-MHz-, 1250 Mark für die 200 MHz-Variante) ist für eine der nächsten Ausgaben geplant.

Deutsche Sprache ...

Auch in den Nachweihnachtstagen blieben die Spielehersteller nicht untätig und lieferten brav deutsche Versionen etlicher, teilweise etwas älterer Programme aus. Im einzelnen sind das »Afterlife« (Softgold), »Syndicate Wars« (Electronic Arts), »Wizardry Gold«, »SimCopter« und »Daggerfall« (alle Virgin). Bei Bomico laufen die Übersetzungen zu »Spycraft«, »Titanic« und Adventuresofts neuem Abenteuerspiel »Floyd«, das an den Erfolg von Zauberer Simon anknüpfen soll, auf Hochtouren. Die Computerstimme in den »G-Nome«-Mechs (Test in diesem Heft) wird in der deutschen Fassung von keiner geringeren als Susie »Herzblatt« Müller gesprochen. Die Eindeutschung von »Diablo« wurde hingegen auf Eis gelegt, nachdem sich der Aufwand als deutlich höher als geplant herausstellte. Zudem treten nach Kundenumfragen von Bomico zufolge keine Sprachprobleme bei den Spielern auf.

It's magic

Magix Entertainment bringt für den »Magix Music Maker« massenweise neue Samples. Für je rund 40 Mark warten auf zehn CDs über 1000 Sounds aus den verschiedensten Stilrichtungen wie Ambient, House oder Funk darauf, in Ihren Kompositionen eingebaut zu werden.



Futter für Nachwuchs DJs: Die neuen Sounds für den Music Maker sind nun da.

GEWONNEN!

In unserem Sonderheft »Die besten Strategiespiele« haben wir eine ganze Reihe von Preisen verlost, darunter zehn Filofaxe, 50 Westwood-Compilations, 15 Zippo-Feuerzeuge sowie T-Shirts und »Alarmstufe Rot«-Audio-CDs. Die glücklichen Gewinner geben wir hiermit bekannt, die Preise gehen ihnen in den nächsten Tagen zu:

Norbert Adam, Andreas Aumayr, Martin Avenger, Johannes Barre, Gaby Bauriedl, Fabian Beermann, Reni Beiler, Christian Braun, Sascha Buder, Thomas Busch, Claus Büttner-Wobst, Toni Curschellas-Margadant, Manfred Dietberg, Christian Egolf, Jürgen Endreß, Alexis Erni, Raoul Fiebig, Thorsten Fink, Uwe Fischer, Thomas Frark, Timm Frenzel, Michael Frieß, Marcel Fuig, Rainer Garbotz, Fred-Marc Gmuer, Thomas Görlich, Frank Gutschner, Thomas Haeberlen, Martin Hähnke, Peter Hahnl, Dominik Hammes, Lucas Hammes, Axel Heimes, Swen Heinig, Robert Heinrichs, Thomas Helbing, Anton Högl, Rupert Hölzl, Philip Kahle, Patrick Kempf, Stephan Kirsch, Till Klampäckel, Frank Klein, Sascha Klink, Andrey Kojouchkov, Andreas Kovacic, Peter Kraufmann, Peter Kreuzberger, Roland Kubitza, Torsten Labuhn, Tim Lanzendörfer, Patrick Libuda, Oliver Lind, Thomas Linder, Ralf Makowski, Patrick Möchel, Andreas Möckli, Matthias Möhring, Andreas Moser, Alexander Mühl, Oliver Müller, Stefan Müller, Holger Münzhardt, Martin Murawski, Martin Neubauer, Mirko Neuhaus, Daniel Niemann, Nils Passau, Nils-Christoph Peters, Christian Pfeiffer, Marcel Pitz, Frank Plawetzki, Christian Poss, Robert Proßer, Thomas Rahle, Dirk Reiermann, Michael Richter, Marco Rigassi, Christian Rohde, Jan Rösch, Alexander Rose, Patrick Rosenow, Liane Scazzari, Paul Schicketanz, Arne Schmidt, Robin Schmitt, Eugen Schreiber, Dominik Schumann, Jörg Servos, Simon Sieweke, Gernot Smidt, Armin Spätauf, David Speer, Ingo Sperrer, Uwe Stadler, Stepan Stefl, Gero Strassel, Jurek Stürmann, Christopher Tamcke, Sebastian Thees, Andreas Trittin, Achim Tscherner, Gerhard Volk, Teut Weidemann, Klaus Wersching, Gunther Widmann, Stephan Wisotzky.

ALARMSTUFE BLAU

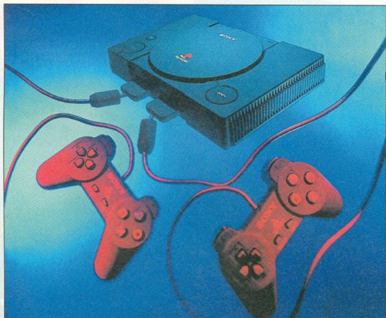
Gleich eine Doppel-CD wurde aus dem neuesten Spiele-Soundtrack zum Strategiehit »Command & Conquer: Alarmstufe Rot«. Auf der ersten Scheibe sind die neu abgemischten Originalmelodien des Spiels, die zweite enthält eine Compilation teilweise noch unveröffentlichter Titel von illustren Progressive- und Industrial-Gruppen. Dazu zählen beispielsweise The Prodigy (Breathe), Project Pitchfork (2069 AD), Laibach (God is God) oder Cobalt 60 (Crush). In Zusammenarbeit mit der edel company verlosen wir 50 der CDs. Dazu möchten wir wissen, wieviele Levels es in Alarmstufe Rot insgesamt gibt. Schreiben Sie eine Postkarte mit dem Kennwort »C&C-CD« an: PC Player, Stichwort: Alarmstufe Rot, DMV Verlag, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter des DMV Verlags und deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen.



Blau statt rot klingt trotzdem gut: Der Soundtrack zu Alarmstufe Rot ist da.

Yaroze!

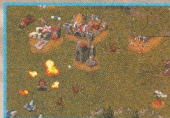
Sony will mit der programmierbaren PlayStation namens »Net Yaroze« (Yaroze: japanisch für »Laßt es uns tun!«) die Tradition der Garagenprogrammierer wieder aufleben lassen. Die Konsole wird mit einem Verbindungskabel zum PC und einer dokumentierten Softwarebibliothek ausgeliefert, die bereits zahlreiche nützliche Programmodule erhalten sollen. Schon mit einem DX2/66 soll es möglich sein, Spiele selbst zu schreiben, die dann in der schwarzen PlayStation getestet werden können. Kleiner Haken: Eigene CDs lassen sich natürlich nicht erstellen. Nachwuchskünstler können den Sourcecode der eigenen Werke jedoch auf einer eigens eingerichteten Webseite austauschen und so beispielsweise ein Spiel mit einem Team auf mehreren Kontinenten ins Leben rufen. Das Komplettpaket soll in Europa ab Ende Februar über das Internet (www.scee.sony.co.uk/) für 550 Pfund (rund 1300 Mark) verkauft werden. (ra)



Black is beautiful – die bunten Controller von Sonys programmierbarer PlayStation Net Yaroze sind eher als kleiner Gag gedacht.

Sie sollten sich gut überlegen, auf welche Seite Sie sich schlagen, denn das Leben folgt nicht mehr den üblichen Regeln – es sucht sich jetzt seinen eigenen Weg. Benutzen Sie Ihren Kopf, dafür haben Sie ihn ja schließlich, und schicken Sie die post-apokalyptischen Gegner in die ewigen Jagdgründe!





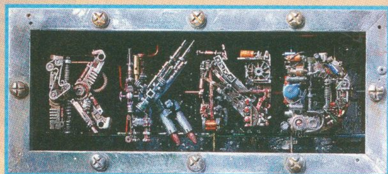


Hier benötigen Sie Kugeln und Köpfchen, denn Ihre Gegner sind clever und knallhart. Lassen Sie sich überwältigen – aber nicht zu oft!

Wir bieten Ihnen kampfgebeutelte Städte in SVGA-Grafik für Windows und DOS, Kämpfe zwischen wildgewordenen Mutanten und kühlen Überlebenden mit High-Tech-Ausrüstung, jede Menge Missionen und Live-Action-Videos, knallharten Soundtrack und Humor so schwarz wie Öl!

Krush Kill 'n' Destroy™ – Keine Kompromisse, nur Draufhauen!

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55. Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/



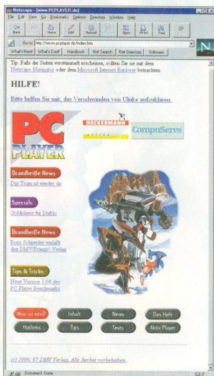




Machen Sie mehr aus Ihrem Leben!

PC PLAYER IST ONLINE!

Unter der Adresse http://www.pcplayer.de finden Sie seit April 1996 unsere Webseiten. Das Diskussionsforum in CompuServe (GO PCPLAYER) ergänzt das Angebot um die direkte Kontaktaufnahme mit anderen Spielern und der Redaktion.



Durch die fortschreitende Verbreitung des weltweiten Internet und seiner Nutzung ist es für eine Zeitschrift naheliegend, auch online vertreten zu sein. Es versteht sich von selbst, daß PC Player die Möglichkeiten der endlich weit verbreiteten Technologie nutzt, um möglichst viele interessierte Leser kritisch und kompetent zu beraten. Da sich die »schöne, neue Infowelt« ihre Verbreitung auch mit Inkompatibilitäten und teilweise geringer Benutzerfreundlichkeit erkauft, greifen wir auf ein bewährtes Mittel zurück: Die direkte Interaktion zwischen Leser und Redaktion läuft über E-Mail und unser Forum in CompuServe. Die meisten Browser für das World Wide Web bieten bereits Funktionen, die das Verfassen und Senden elektronischer Post ermöglichen. Die direkte Diskussion, vor allem mit mehreren Teilnehmern, ist über diesen Kanal zur Zeit nur sehr beschränkt machbar. Daher nutzen wir bislang den kommerziellen Online-Dienst CompuServe, der momentan noch komfortablere Funktionen anbietet. Neben direkten Online-Gesprächen und zum Herunterladen bereitstehenden Dateien liegt der Schwerpunkt hier auf Diskussionen, an denen sich mehrere tausend Mitglieder unseres Forums beteiligen können. Während des Bestehens des Forums kristallisierte sich heraus, daß neben dem allgemeinen Smalltalk der Austausch von Informationen durchaus auch online mit vielen Beteiligten machbar ist. Unzählige Anfragen hilfesuchender Computerbenutzer wurden bereits von Redaktion und Online-Gemeinde beantwortet. Sollten Sie also auf ein Problem stoßen, das Sie nicht alleine lösen können, schildern Sie es den Mitgliedern unseres Forums - so gut wie immer ist konkrete Hilfe nur eine Nachricht weit entfernt.

Was brauchen Sie, um die Webseiten zu benutzen?

Neben dem obligatorischen Anschluß an das Internet, der am leichtesten über ein Modem und einen kommerziellen Internet-Provider zu erlangen ist, benötigen Sie natürlich die passende Software. Für die weitverbreiteten Windows-Systeme empfehlen sich hier die führenden Browser, »Netscape Navigator« (http://www.netscape.com) und »Microsoft Internet Explorer« (http://www.microsoft.com). Sie sollten jeweils die aktuellste Version des jeweiligen Programms einsetzen, da diese meist Erweiterungen enthalten, die zur Nutzung unserer und anderer Seiten im Internet notwendig sind. So steigt der Bedienungskomfort.

Wo finden Sie die Webseiten von PC Player?

Um unsere Seiten im Dschungel des Internet zu finden, geben Sie die Adresse **http://www.pcplayer.de** im zugehörigen Feld Ihrer Software ein. Nach wenigen Sekunden sollte das Programm die Kontaktaufnahme melden und die ersten Grafiken und Texte anzeigen. Falls Sie keine Rückmeldung oder sogar eine Fehlermeldung erhalten, sollten Sie es einige Minuten später erneut versuchen, da der Datenbestand wahrscheinlich gerade aktualisiert wird. Falls die Verbindung partout nicht zustande kommt, versuchen Sie, eine andere Seite im Internet aufzurufen. Sollte auch dies nicht funktionieren, setzen Sie sich am besten mit Ihrem Internet-Provider in Verbindung - Ihre Konfiguration enthält dann wahrscheinlich einen Fehler.

Welche Kosten fallen bei der Nutzung der Webseiten an?

Außer den Telefongebühren und den Kosten des Internet-Providers zahlen Sie nichts für diesen Teil unseres Online-Angebots. Es handelt sich von unserer Seite um eine informative Serviceleistung.

Wie nehmen Sie über CompuServe mit uns Verbindung auf?

Nach der Installation der nötigen Software, die Sie auf der CD der PC Player Plus finden oder direkt bei CompuServe bestellen können, richten Sie sich ein Benutzerkonto ein und können, hier leider nicht gebührenfrei, sämtliche Dienste des Online-Anbieters in Anspruch nehmen. Das Forum von PC Player finden Sie unter dem Kennwort PCPLAYER.

(af)

E-Mail an die Redaktion

Damit Ihre Fragen und Tips direkt auf den Tisch des passenden Redakteurs flattern, haben wir die Adressen für den E-Mail-Verkehr in mehrere Bereiche aufgeteilt:

Leserbriefe an die Redaktion
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zum Online-Angebot
online@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zur CD der Plus-Ausgabe
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Kontakt mit dem Technik Treff
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com
Einsendung von Tips und Lösungen
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com
Hinweise an den Bug Report
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

CompuServe-Benutzer müssen der Adresse den Hinweis »Internet:« voranstellen. Sollten Sie Probleme mit der Verbindungsaufnahme haben, fragen Sie Ihren Internet-Provider.

PC PLAYER

LESER-TOP 20 MÄRZ 1997

1	(1)	C&C 2: RED ALERT	Westwood/Virgin
2	(11)	FIFA SOCCER 97	EA Sports
3	(8)	INDIZIERTES SPIEL	Virgin
4	(5)	Schleichfahrt	Blue Byte
5	(15)	Bleifuss 2	Virgin
NEU 6	(NEU)	Diablo	Blizzard
7	(6)	Die Siedler 2	Blue Byte
8	(4)	F1 Grand Prix 2	Microprose
9	(9)	Civilization 2	Microprose
10	(12)	Tomb Raider	Eidos
11	(2)	Command&Conquer	Westwood/Virgin
NEU 12	(NEU)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
13	(7)	Indiziertes Spiel	3D Realms
14	(3)	Warcraft 2 – Tides of Darkness	Blizzard
NEU 15	(NEU)	NBA Live 97	EA Sports
16	(13)	NHL Hockey 97	EA Sports
NEU 17	(NEU)	Creatures	GT Ineractive
18	(–)	Eurofighter 2000	D.I.D./Ocean
19	(–)	Transport Tycoon Deluxe	Microprose
20	(–)	Master of Orion 2	Microprose

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Januar/Februar 1997.

Verkaufscharts

1	(1)	C&C 2: Red Alert	Westwood/Virgin
2	(NEU)	DSF Fußball Manager	Sierra
3	(4)	Diablo	Blizzard
4	(3)	Gold Games	Topware
5	(NEU)	Flying Corps	Koch Media GmbH
6	(10)	Flight Simulator 6.0 für Win	Microsoft
7	(2)	Power F1	Eidos
8	(6)	Die Siedler 2	Blue Byte
9	(NEU)	Die Siedler 2: Missions-CD	Blue Byte
10	(5)	Tomb Raider	Eidos
11	(NEU)	M.A.X.	Acclaim
12	(9)	FIFA Soccer 97	EA Sports
13	(7)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
14	(11)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
15	(12)	NBA Live 97	EA Sports

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

1	(1)	Westwood	www.vie.co.uk\~vie
2	(5)	EA Sports	www.desupport@ea.com
3	(3)	Blizzard	hotline@bomico.rhein-main.com
4	(–)	Microprose	www.microprose.de
5	(2)	Blue Byte	www.bluebyte.de/bw.htm/

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat startt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

["Verlockende Technologie, überragender Service — wieviel mehr kann sich ein PC-User wünschen?"]



to abandon ~ das Spiel abbrechen;

[in'stɔ:l] vt ins

Schwerpunkt: Spieleübersetzungen

TURMB

Leiden Sie unter einer »zerlegten harten Scheibe«, und hängt an Ihrem PC ein »Schlüsselbrett«? Kämpfen Ihre Computersoldaten mit »Missilenwerfern«? Dann willkommen im Club der Übersetzungsopfer.

Do you speak english? Wenn ja, haben Sie sicher schon mehr als einen Fall erlebt, in dem die Übersetzung eines englischen Spiels mangelhaft, fehlerhaft oder einfach nur schleierhaft war. In vielen Fällen leidet die Qualität der Produkte sehr stark, manchmal geht die Spielbarkeit komplett verloren. Für den Hersteller bedeutet dies immer ein Risiko. Aus welchem Grund werden Spiele überhaupt so kostenintensiv lokalisiert? Mit dem grundlegenden Schulenglisch sollten die Benutzer in den meisten Fällen durchkommen. Aber was ist mit Adventures und interaktiven Filmen, in denen sich der Benutzer mit viel Sprache und Text konfrontiert sieht? Oft genug reicht ein einfaches Wörterbuch nicht: Slang und Mundart tragen zum Flair der Handlung bei, behindern jedoch das Verständnis. Einige Originalversionen sind ohne ein Studium der Anglistik kaum spielbar.

Deutsche Versionen verkaufen sich hierzulande deutlich besser als ihre englischen Pendants. Die Entwickler sind sich dessen bewußt und treiben großen Aufwand, um auch Kunden im deutschsprachigen Raum mit ihren Produkten zu erreichen. Wie überall gibt es aber auch hier schwarze Schafe, die sich mit Einsparungen im Lokalisierungs-Budget manchmal selbst ein Bein stellen: Sie freuen sich über die niedrigeren Kosten und bemerken erst später, daß ihre Produkte wie Blei in den Regalen liegenbleiben.

Die Spielekäufer wollen schließlich auch gut verständliches Deutsch, wenn ein entsprechender Aufkleber die Verpackung ziert. Die Frage ist nur, ob »verständlich« in diesem Fall definierbar ist. Schließlich kann man sich selbst aus dem größten Kauderwelsch noch den Sinn zusammenreimen, ein Vergnügen ist das jedoch nicht – höchstens ein Quell für Ironie. Mit ein wenig Humor lassen sich dann die gröbsten Stilblüten als Situationskomik auffassen und tragen zur Erheiterung bei.

Datei Bearbeiten Lesezeichen Optionen ?
Inhalt Index Zurück Drucken
Zerlegung der Festplatte
Die Leistung des Spieles kann verlangsamt werden durch eine schwer zerlegbare Festplatte. Um das zu prüfen und falls notwendig, zum Zerlegen der Festplatte gebrauche Win95 Disk Zerleger, welchen Du in Deinem Programm: Zubehör-System Werkzeug Akte hast.

Eine Frage des Geldes

Alles in allem sind Übersetzungen ein heikles Thema. Grundsätzlich sind Spiele ohne Rücksicht auf ihre Qualität recht gut in die Kategorien »unbedingt übersetzen« und »keine weiteren Kosten« einzuteilen: Die meisten Flugsimulationen wirken durch das Englische realistischer – es ist schließlich die Verkehrssprache in der

Der vierte Teil der Wing-Commander-Saga ist nach wie vor das perfekte Vorbild für eine gelungen Lokalisierung. Prädikat: Spitzenklasse.

tallieren play [pleɪ] Sp
running ['rʌnɪŋ] I n 1. Laufen

au zu Babel



Benutzer mögen ihre eigene Wörter austauschen, oder Geräusche ersetzen die Mehrheit vom, spricht Wörter in "MORTAL COIL". Tun diesen, erste schafft Ihre Redewendung, wie ein .WAV erschallt Akte. Dann Name die Akte passen zu einen von den Akten im [sub-]-Dir auf der CD, hat gefunden im Dir\SOUNDS\ VOICE.

WARNING!!!
Daley Thompsons Olympischer Zehnkampf Decathlon ist designed um im 256-Farbmodus zu laufen. Du kannst Probleme bekommen, wenn das Spiel in diesem Modus lauft. Du kannst die Farbresolution mit dem Ikon in der Kontrolltafel andern.

Luftfahrt. Reine Actionspiele kommen ohne Sprache und Text aus, ein Handbuch (falls vorhanden) verursacht keinen mit Großproduktionen vergleichbaren Aufwand. Bei text- und videolastigen Spielen (aktuelles Beispiel: »Command & Conquer 2«) hingegen muß investiert werden, um das Produkt überhaupt vermarkten zu können. Die zeitliche Verzögerung zwischen dem Erscheinen der Originalversion und ihrem deutschen Gegenstück kann über Wohl und Wehe des Spiels entscheiden. Wenn das Warten zu lang dauert, greifen mehr Kunden zur englischen Ware und nehmen die damit verbundenen Schwierigkeiten in Kauf. Die Gefahr besteht, daß die Lokalisierung zum Verlustgeschäft wird. Der nächste Titel des Herstellers erscheint aus diesem Grund möglicherweise nur in der Originalversion – die weniger sprachgewandten Kunden bleiben auf der Strecke und kaufen dann andere Produkte.

In den letzten Jahren wurden die Lokalisierungen immer umfangreicher. Durch die Technik stehen zwar immer leistungsfähigere Werkzeuge zur Verfügung, die Erfahrung und Intuition eines professionellen Synchronsprechers kann aber durch Software auf keinen Fall ersetzt werden.

Kennzeichen D – die Bewertung

Auf den folgenden Seiten finden Sie zwölf Spiele, die wir aus dem riesigen Angebot eingedeutschter Software gefischt und nach ihrer Lokalisierung bewertet haben. Damit Sie einen genaueren Überblick über die Qualität der Übersetzungen gewinnen, wurde unser Wertungskasten ein wenig verändert. Gleich zu Anfang gilt »nomen est omen«, denn manchmal ist schon der Unterschied in der Namensgebung ein Anhaltspunkt für die Güteklasse der Lokalisierung. Daher leitet der **Original-Titel** des Spiels die Wertung ein – hätten Sie gedacht, daß »Baphomets Fluch« in der ursprünglichen Variante »Broken Sword« hieß? Welcher **Hersteller** die Verantwortung für das Produkt trägt, ist als nächstes ersichtlich – schließlich sollen Lob und Tadel auch an der richtigen Stelle ankommen. Falls Sie nachforschen wollen, wie der Haupttest für das betreffende Produkt ausgefallen ist, ziehen Sie die nötigen Angaben einfach aus dem Punkt **Test in Ausgabe.**

Da das Eindeutschen neben Geld auch Zeit kostet, spiegelt die **Wartezeit** die Verzögerung zwischen den Versionen wieder. Die verschiedenen Aspekte der Übersetzung teilen wir in folgende Einzelwertungen ein: Die **Textqualität** befaßt sich mit den im Spiel vorhandenen Texten, sei es in der Online-Hilfe, als Untertitel oder den Spielmenüs. Unter der **Synchronisation** fassen wir passende Lippenbewegungen und die Eignung der Sprecher mit der sprachlichen Umsetzung zusammen – ein farbiger Zehnkämpfer aus Amerika wirkt einfach nicht besonders glaubwürdig, wenn er mit Hamburger Akzent spricht. Auch darf man eine gewisse Begeisterung der Sprecher für ihre Rolle erwarten. Der letzte Teil betrifft die Qualität des **Handbuchs.** Der Käufer hat schließlich nichts von einem perfekt ins Deutsche übertragenen Strategiespiel, dessen schriftliche Dokumentation vor Fehlern und Ungereimtheiten nur so strotzt. Eine abschließende **Gesamtwertung** rundet das Urteil mit einem (mies) bis fünf (vorbildlich) Kennzeichen »D« ab. **(af)**



Bei Diablo wurde nur das Handbuch übersetzt, die Texte im Spiel selbst sind in englisch. Das betrifft auch die Quest-Beschreibungen – ein Ärgernis für viele Spieler.

DIE PANDORA AKTE

Das Grafikadventure »Die Pandora Akte« führt Sie in eine Kriminalgeschichte im San Francisco der Zukunft, genauer gesagt ins Jahr 2043. Der dritte Weltkrieg ist bereits Geschichte und die Erde prompt radioaktiv verseucht. Durch die Strahlung mutierte Bürger sind gezwungen, in einem abgeschlossenen Stadtteil zu leben. Als Privatschnüffler sollen Sie dort das spurlose Verschwinden eines Wissenschaftlers aufklären.

Einer ist immer der Loser

Die Umsetzung amerikanischer Detektivgeschichten mit einem Marlowe-Verschnitt in der Hauptrolle ist gar keine so einfache Sache. Allzu leicht gehen der lässig-schnoddrige Charme und das etwas heruntergekommene Ambiente dieser Kriminalstories beim Verlust der slanggetönten Originalsprache flöten. Nicht so bei dieser wirklich erfreulich guten deutschen Version. Um dem Hauptdarsteller Tex Murphy die weinerlich-freche Schnauze des ewigen Verlierers spendieren zu können, wurde die deutsche Synchronstimme von Tom Selleck eingesetzt. Die hervorragende Abstimmung der Lippenbewegungen auf die Texte perfektioniert das deutsche Spielerglück. Am tadellos übersetzten Handbuch gibt es nichts auszusetzen. Daß solch gutes Ding auch etwas Weile haben will, ist klar. Doch hier hat sich das Warten allemal gelohnt. (ms)

Originaltitel: THE PANDORA DIRECTIVE

▶ Hersteller:	Access Software Inc.
▶ Test in Ausgabe:	10/96
▶ Wartezeit:	circa drei Monate
▶ Textqualität:	Sehr gut
▶ Synchronisation:	Sehr gut
▶ Handbuch:	Sehr gut

D D D D D

TOONSTRUCK

Comiczeichner Mal Block wird in die von ihm erdachte Zeichentrickwelt verschlagen und muß diese retten, um wieder auf die Erde zurückzukehren. Doch vor den Erfolg des Helden haben die Entwickler einen Haufen aberwitziger Rätsel und Begegnungen mit völlig durchgeknallten Toon-Zeitgenossen gestellt.

Masse und Klasse

Man sieht Toonstruck wirklich an, daß hier Vollprofis am Werk waren. Bis auf die nicht immer lippensynchronen Videosequenzen hat man den Eindruck, einen gut gemachten Kinofilm im Kleinformat zu erleben. Alles paßt ineinander: Die Texte im Handbuch sind witzig, sämtliche Figuren haben auch in der deutschen Version passende Namen. Die Sprecher sind professionell und offensichtlich mit Spaß dabei – Wortwitz und Betonungen bleiben größtenteils erhalten, und damit der triefende Zynismus. Eine vorbildliche Leistung, die unsere Übersetzungs-Bestnote redlich verdient hat. (af)

Originaltitel: TOONSTRUCK

▶ Hersteller:	Virgin
▶ Test in Ausgabe:	12/96
▶ Wartezeit:	keine
▶ Textqualität:	Sehr gut
▶ Synchronisation:	Sehr gut
▶ Handbuch:	Sehr gut

D D D D D

WARCRAFT 2

Im Vergleich zum großen Konkurrenten »C&C« blieb »Warcraft 2« immer zweiter Sieger. Doch bei der deutschen Version haben Menschen und Orks die Nase beziehungsweise Schnauze vorn. Die farbenprächtigen Fantasy-Schlachten beziehen einen nicht geringen Teil ihrer Atmosphäre aus der gelungenen Vertonung. Aufwendige Zwischensequenzen gibt es keine, dafür werden vor jeder Schlacht längere Missionsbeschreibungen vorgelesen.

Keinerlei Zensur

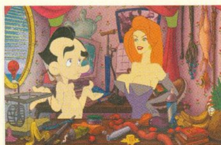
Dabei sind zwar keine Schauspieler zu sehen, doch die Aufträge hören sich auch im Deutschen kernig an: Als Ork bekommen Sie eine kehlige, tiefergelegte Häuptlingstimme zu hören, als Menschengeneral erhalten Sie Ihre Einsatzbefehle im kalten Kommandoton. Auf dem eigentlichen Schlachtfeld quittieren nur die »Guten« Marsch- und Angriffsorder auf Deutsch – orkisches Grunzen bleibt selbstverständlich auch in der übersetzten Fassung orkisches Grunzen. Alle Texte sowie das Handbuch wurden sehr sorgfältig übersetzt. Besonders positiv fällt auf, daß trotz des recht brutalen Geschehens nicht zensiert wurde – auch in der deutschen Fassung hinterlassen die Kämpfer bei ihrem Ableben eine Blutlache, bevor sie in Windeseile verwesen. Das wirkt nie abstoßend oder menschenverachtend, sondern im Rahmen der Märchenhandlung absolut passend. (la)

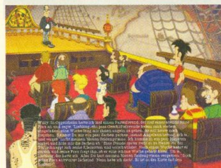
Originaltitel: WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS

▶ Hersteller:	Blizzard
▶ Test in Ausgabe:	12/96
▶ Wartezeit:	ein Monat
▶ Textqualität:	Gut
▶ Synchronisation:	Gut
▶ Handbuch:	Sehr gut

D D D D

LARRY 7: YACHT NACH LIEBE



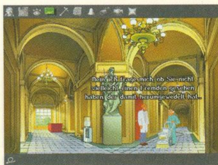


Der bekannteste Polyesterjogginganzugträger der Spielebranche ist wieder da: Auch im sechsten Teil der Saga um Larry Laffer sucht unser Protagonist nach seiner Traumfrau. Die Lösung der Probleme könnte der auf dem Schiff abgehaltene Wettbewerb sein, denn schließlich steht der weibliche Kapitän selbst als Hauptgewinn zur Verfügung ...

Der Chef kocht selbst

Nur in seltenen Fällen bleibt bei Lokalisierungen der ursprüngliche Wortwitz erhalten (und sei er noch so platt). Zum Glück für Sierra hat der Chef bei der Übersetzung selbst den Wachhund gespielt – Al Lowe hatte in allen Stadien seines neuesten Streichs die Finger im Spiel. Sowohl die Texte als auch die Synchronisation der Dialoge sind gut gelungen. Das deutsche Handbuch – eher eine Broschüre – ist ebenfalls in Ordnung und noch dazu äußerst witzig gelungen. **(af)**

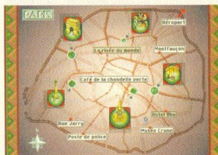
BAPHOMETS FLUCH



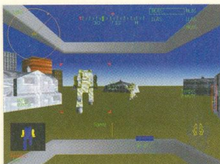
Seinen Urlaub hat sich der Amerikaner George Stobbard sicher anders vorgestellt. Beim Besuch eines Cafés fliegt ihm selbiges um die Ohren, ein mysteriöser Clown spielt undurchsichtige Spiele, eine globale Verschwörung spinnt ihre Intrigen. Und was zum Henker hat das alles mit dem berühmten Templerorden zu tun?

Mit Akzenten

Grafisch wurde die komplexe Story hervorragend in Szene gesetzt, die Übersetzung leidet jedoch an einigen Mängeln. Die in einem derart dialoglastigen Spiel extrem wichtigen Sprecher scheinen keine richtige Begeisterung für ihre Aufgabe zu entwickeln. Sie machen ihren Job gut, keine Frage, geben die Textmengen aber etwas gelangweilt wieder. Die umfassende, gedruckte Dokumentation weist ebenfalls Schwachstellen auf, die sich in sprachlichen Ungereimtheiten und gelegentlichen Rechtschreibfehlern manifestieren. Trotzdem eine runde Sache. **(af)**



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES



Herzlichen Glückwunsch! Sie haben gerade eine Million C-Bills geerbt. Mit diesem stattlichen Sümmchen sollen Sie im »Battletech«-Universum eine Söldnereinheit aufbauen. Das bedeutet: Kampfroboter kaufen, ausrüsten und auf texturierten Planetenoberflächen für potente Auftraggeber hochtechnisierte Mechs in Schrott verwandeln.



Reden ist Gold

Schon an der amerikanischen Fassung bemängelten wir das unergiebige Handbuch. Daran hat sich auch im Zuge der Germanisierung nichts geändert. Dafür sind die Texte (bis auf gelegentliche Tippfehler) ordentlich eingedeutscht; die Fachausdrücke wurden korrekt übersetzt. Richtig gut geworden ist die Sprachausgabe. Vor allem die Stimme des Ausbilders klingt markant und wird dem Image eines zynischen Rauhbeins gerecht. **(mic)**

Originaltitel: LARRY 7: YANK HERS AWAY

Hersteller:	Sierra
Test in Ausgabe:	01/97
Wartezeit:	keine
Textqualität:	Gut
Synchronisation:	Gut
Handbuch:	Gut

D D D D

Originaltitel: BROKEN SWORD

Hersteller:	Virgin
Test in Ausgabe:	10/96
Wartezeit:	keine
Textqualität:	Gut
Synchronisation:	Gut
Handbuch:	Durchschnitt

D D D D

Originaltitel: MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Hersteller:	Activision
Test in Ausgabe:	12/96
Wartezeit:	sechs Wochen
Textqualität:	Durchschnitt
Synchronisation:	Gut
Handbuch:	Durchschnitt

D D D

PRIVATEER 2: THE DARKENING



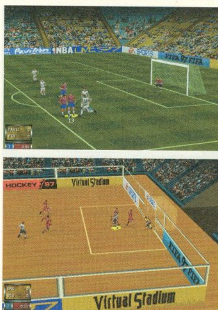
Die Fortsetzung des beliebten Handels- und Weltraumabenteuers »Privateer« gehörte zu den wohl am ungeduldigsten erwarteten Programmen des letzten Jahres. Auf der Suche nach der eigenen Identität führen Sie Ser Lev Arris durch das piratenverseuchte Tri-System.

Wie im Kino?

Rund 60 Schauspieler geben sich in Privateer 2 ein Stelldichein. Die Videosequenzen sind dann auch höchst professionell und stimmungsvoll übersetzt. Während der Raumkämpfe sorgen Piratensprüche wie »Du kannst schon mal Deinen Hintern küssen« für milde Erheiterung. Richtig fies wird es beim Planetencomputer: Hier enden Sätze im Nirvana, Zeichenketten werden vertauscht und passen nicht in Bildschirmmasken. Das Handbuch ist solide, bietet aber wenig Fakten. (ra)



FIFA 97



Zweiundzwanzig Mann rennen über den Rasen und treten eine Lederkugel (oder sich gegenseitig): Um König Fußball dreht sich die technisch brillante 97er-Ausgabe von FIFA 97, die gleich sechs Ländervarianten anbietet – wobei nur die deutsche Sprachausgabe mitgeliefert wird.

Schwache Motivation

Gibt es in einem Fußballspiel eigentlich viel zu übersetzen? Aber sicher, was wäre ein Match schließlich ohne den passenden Kommentar. »Kalli« Feldkamp und Wolf-Dieter Poschmann mögen ja Größen der Live-Kommentierung sein, den trockenen Einsatz bei dieser Vertonung haben sie jedoch nicht mit Glanz gemeistert. Dazu kommt noch, daß die Betonungen durch die zerschnipselten Sprachsamples oft nicht passen. Davon abgesehen ist nichts an den Kommentatoren auszusetzen. Das Handbuch ist in einem sehr trockenen Stil abgefaßt, der nicht gerade zum Lesen anregt. Alles in allem (sprachlich gesehen) ganz guter Durchschnitt. (af)

C&C 2: ALARMSTUFE ROT



Noch vor einigen Jahren trauten sich Strategiefans kaum an die Öffentlichkeit, heute wird man in jedem Kaufhaus von »Red Alert«-Stapeln schier erschlagen. Der Nachfolger des Überraschungserfolgs »Command & Conquer« zementierte die Vorherrschaft von Hersteller Westwood im Bereich der Echtzeit-Strategie.

Sowjets ihres Akzents beraubt

Doch Virgin verschandelte »Alarmstufe Rot« durch ausgiebigen Rotstift-Gebrauch. Im Original wird ein Double von Adolf Hitler auf nicht näher erklärte Weise beseitigt – der Weg ist frei für Josef Stalin. Während letzterer auch im deutschen C&C 2 sein Unwesen treiben darf, taucht Hitler nicht auf. Wir lernen: Es gibt böse und weniger böse Gewaltherrscher. Die kleinen Pixelfiguren schimpfen sich Androiden, deren Blut schwarz statt rot ist. Das deutsche Handbuch vollführt diesbezüglich lustige Erklärungskapriolen, obwohl kaum ein Käufer das Cyborg-Szenario ernstnehmen dürfte. Im US-Original melden sich die russischen Truppen mit herrlichem Akzent zu Wort, die deutschen Kollegen klingen auf alliierter wie sowjetischer Seite gleich langweilig. Die Synchronisation der Videos wirkt stellenweise schlampig und lustlos. Wir empfehlen jedem Fan die amerikanische Version. (la)

Originaltitel: PRIVATEER 2: THE DARKENING

▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Test in Ausgabe:	12/96
▶ Wartezeit:	ein Monat
▶ Textqualität:	Durchschnitt
▶ Synchronisation:	Sehr gut
▶ Handbuch:	Durchschnitt

D D D

Originaltitel: FIFA SOCCER 97

▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Test in Ausgabe:	02/97
▶ Wartezeit:	ein Monat
▶ Textqualität:	Gut
▶ Synchronisation:	Durchschnitt
▶ Handbuch:	Durchschnitt

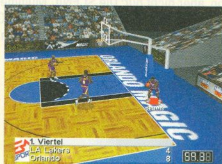
D D D

Originaltitel: C&C 2: RED ALERT

▶ Hersteller:	Westwood
▶ Test in Ausgabe:	12/96
▶ Wartezeit:	keine
▶ Textqualität:	Gut
▶ Synchronisation:	Schlecht
▶ Handbuch:	Durchschnitt

D D D

NBA LIVE 97





Manche Spiele erfordern etwas Nachsicht in der Übersetzung, besonders bei sportspezifischen Fachbegriffen. Gerade im Basketball wimmelt es von Anglizismen, die auf keinen Fall eingedeutscht werden dürfen.

Knallen und Eintunken

Glücklicherweise wurde bei NBA Live 97 auf diese Begriffe Rücksicht genommen: Der »Center« bleibt ein solcher, auch Slam und Dunk bleiben unangetastet. Das Tempo der Sportart bringt der müde deutsche Kommentator allerdings nicht im Mindesten rüber, der sich unter Windows nur mit einem Trick bei der Installation in seinen englischen Kollegen zurückverwandeln läßt (siehe PC Player 3/97, Seite 68). Außerdem nennt er statt der Spielernamen nur ihre Trikotnummern. Das Handbuch gleicht einer technischen Dokumentation: Es ist informativ, aber langweilig. Einzig die spärliche Spieltexte sind absolut in Ordnung. **(af)**

Originaltitel: NBA LIVE 97

Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	03/97
Wartezeit:	ein Monat
Textqualität:	Gut
Synchronisation:	Schlecht
Handbuch:	Durchschnitt



CIVILIZATION 2



Den ersten und bislang einzigen Platin Player konnte »Civilization 2« einheimsen, die Fortsetzung von Sid Meiers Siedlungsepos. Als Stammesführer geleiten Sie Ihr Volk durch die Jahrtausende, betreiben Handel und Wandel oder führen Krieg gegen die Nachbarn.

Du spreche Deutsch?

So famos das Spiel ist, so grausam die deutsche Übersetzung. Die Bildschirmtexte wimmeln nur so von Rechtschreib- und grammatikalischen Fehlern (»deutsche Weise Männer entdecken das Geheimnis: schreiben«). Der Patch auf die aktuelle Version 2.42 behebt einige Schnitzer, doch Bonmots wie die »Freudenanalyse« oder das »Vormarsch-Menü« bleiben erhalten. Die Beratervideos wurden erst gar nicht synchronisiert; allein das deutsche Handbuch ist von guter Qualität. Wer sein Civ2 auf Englisch spielen möchte, setzt im Windows-Verzeichnis in der Datei CIV.INI die Language Preference auf 1. **(mic)**

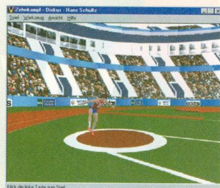


Originaltitel: CIVILIZATION 2

Hersteller:	Microprose
Test in Ausgabe:	5/96
Wartezeit:	fünf Wochen
Textqualität:	Schlecht
Synchronisation:	nicht v.
Handbuch:	Gut



DALEY THOMPSONS OLYMP. ZEHNKAMPF



Oft versuchen Softwarehäuser, schlechte Produkte durch den Einsatz eines »guten Namens« aufzuwerten. Auf die spielerisch äußerst langweilige Zehnkampf-Simulation, die hier mit dem »Markenzeichen« Daley Thompson angepriesen wird, trifft dies ganz offensichtlich auch zu.

Volle Deckung

Irgendwo zwischen »unglaublich schlecht« und »ungewollt komisch« pendelt sich denn auch die Qualität der deutschen Version des Spiels ein. Das Handbuch ist an sich brauchbar, betont nur leider die englischen Menübefehle und Optionen. Hat man die Lektüre der Dokumentation unbeschadet hinter sich, fängt der Spaß erst richtig an: Schon im Installationsprogramm werden »Fielen« und »Feilen« kopiert, und die Online-Hilfe kennt weder Punkt noch Komma. Der absolute Abschuß sind jedoch die Videosequenzen, in denen der Altmeister des Decathlons selbst seine Geschichten, Kommentare und Tips zum Besten gibt. Warum ausgerechnet ein extrem starker Hamburger Dialekt für die Synchronisation ausgewählt wurde, ist schleierhaft. Hoffentlich lernt Daley Thompson nie Deutsch, er könnte sich sonst etwas auf den Schlips getreten fühlen ... **(af)**

Originaltitel: WORLD CLASS DECATHLON

Hersteller:	Software 2000
Test in Ausgabe:	09/96
Wartezeit:	keine
Textqualität:	Schlecht
Synchronisation:	Sehr schlecht
Handbuch:	Schlecht



Schwerpunkt: Spieleübersetzungen

HINTER DEN KULISSEN

Weil sich übersetzte Versionen ungleich besser verkaufen als englische, investieren deutsche Hersteller viel Zeit und Geld. Wir befragten Lokalisierungs-Experten von Sunflowers und Virgin.

Hinter dem Sammelbegriff »Lokalisierung« verbirgt sich eine Vielzahl ressourcenfressender Aktionen. Die Planung beginnt bereits, wenn sich ein Hersteller entschließt, ein Produkt einzudeutschen. Schon jetzt werden sämtliche Teilaufgaben festgelegt. Fehler, die sich in dieser Phase einschleichen, zeigen sich oft erst in späteren Stadien der Arbeit, deshalb ist besondere Vorsicht angebracht – nachgedrehte Videosequenzen und zusätzliche Studiozeit sind extrem teuer und gefährden das Projekt.
In die finanzielle Seite der Planung fließen neben der Erfahrung aus früheren Projekten auch betriebswirtschaftliche Gesichtspunkte ein: Wieviel darf die Lokalisierung kosten, damit die deutsche Version des Spiels bei einem marktgerechten Verkaufspreis nicht zum Verlustgeschäft wird? Eng mit der finanziellen Frage ist der zeitliche Rahmen verbunden, in dem das Projekt über die Bühne gehen muß. Der größte Kostenfaktor ist schließlich die Zeit, in der Studios belegt werden. Erst nach der Bestimmung dieser Grundlagen wird die Lokalisierung in Angriff genommen. Die ersten Schritte bestehen im Aufteilen des Projekts: Was muß tatsächlich übersetzt werden? In manchen Szenen ist es nicht notwendig, die Videos lippensynchron zu vertonen – eine Stimme aus dem Off ist nun mal gesichtslos. Sofern einzelne Animationen und Filme nachzudrehen sind, werden sie beim ursprünglichen Hersteller in Auftrag gegeben, mit Originalschauspielern und Kulissen. Außerdem müssen die Grafiker häufig Änderungen durchführen – ein englischer Wegweiser in einem deutschsprachigen Adventure ist

»Zum Ende jedes Projekts hin arbeiten wir täglich 16 Stunden, um überhaupt fertig zu werden.«

(Marc Buro, Virgin)

MARC BURO (VIRGIN INTERACTIVE)

PC PLAYER: Bei Toonstruck und Baphomets Fluch habt ihr ja wirklich keine Kosten und Mühen gescheut. Warum ist Toonstruck doch deutlich besser?

MARC BURO: Die Mischung aus Real- und Zeichentrickfilm war für uns eine besondere Herausforderung, daher haben wir mehr Geld und Energie in Toonstruck gesteckt. Ein Mitglied des Designteams sah uns dabei ständig über die Schulter, um Schnitzer in der Lokalisierung zu verhindern. Außerdem half uns ein Regisseur, der schon für Disney und Buena Vista gearbeitet hat. Insgesamt haben wir für Toonstruck über 200 000 DM ausgegeben.

PC PLAYER: Eine hübsche Stange Geld – wie lange habt ihr gebraucht, um das alles auszugeben?

MARC BURO: Die Arbeiten für Toonstruck liefen inklusive der Planung und Fertigung von Juli bis November 1997, an Baphomet saßen wir von Mai bis September.

PC PLAYER: Was hat denn so lang gedauert?

MARC BURO: Wieso lang? Die Zeit ist bei der Lokalisierung immer zu kurz, und die Qualitätskontrolle muß auch noch durchgeführt werden. Zum Ende jedes Projekts hin arbeiten wir täglich 16 Stunden, um überhaupt fertig zu werden. Die Studios werden dabei ständig ausgenutzt – wenn das eine Team gerade mal nicht synchronisiert, wird das Material vom anderen geschnitten.

PC PLAYER: Wie habt ihr die Sprecher so gut auf die Figuren abgestimmt?

MARC BURO: Bei Christopher Lloyd war das einfach: Sein Part wird von einer seiner Synchronstimmen gesprochen. Für Fluffy und Flux mußten wir Castings durchführen. Nach einigen Versuchen haben wir genau die passenden Sprecher gefunden.



PC PLAYER: Wie viele Personen werden denn insgesamt bei so einem Projekt eingesetzt?

MARC BURO: Das ist je nach Spiel unterschiedlich. Bei Baphomets Fluch teilten sich zehn Leute die internen Tätigkeiten, dazu kamen noch die Sprecher und drei Übersetzer für den Text des Spiels.

PC PLAYER: Das ist ungewöhnlich – normalerweise macht doch ein Übersetzer die Texte allein?

MARC BURO: Das war bei Baphomet nicht drin, schließlich waren mehr als 80 000 Wörter zu übersetzen. Daggerfall ist noch schlimmer und darum auch noch nicht fertig: Hier stehen über 250 000 Wörter an.

PC PLAYER: Was war bisher dein aufwendigstes Projekt?

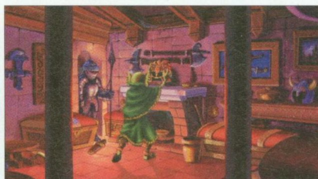
MARC BURO: Ganz klar: Toonstruck. Die schiere Masse an Material war anfangs nicht zu überschauen und der Terminrahmen sehr eng gesteckt. Es war ein extrem anstrengendes Projekt und hätte etwas ruhiger laufen können. Ich würde es jedoch sofort wieder machen – wir hatten mindestens so viel Spaß wie Streß.



Die Synchronisation von Lands of Lore 2: Götterdämmerung ist bei Virgin noch im vollen Gange; hier sehen Sie den Synchronregisseur und einen Tontechniker bei der Arbeit.

einfach Fehl am Platz. Sobald diese Punkte geklärt sind, geht der gesamte Text an die Übersetzer weiter. Meistens bearbeitet eine Person die Texte allein, damit einzelne Begriffe und der Stil einheitlich bleiben. Das größte Problem: Die Texte werden durch die Übersetzung um etwa 20 bis 30 Prozent länger – englische Satzkonstruktionen sind kompakter als deutsche. Aus diesem Grund wäre die Lokalisierung des Spiels »Shannara« beinahe geplatzt, da die CD zu wenig Platz für die erste Version der Sprachausgabe bot – einige Kürzungen waren notwendig.

Der nächste Punkt auf der Liste ist die Auswahl der Sprecher für die einzelnen Rollen, das sogenannte Casting. Die Stimme einer Figur muß zu ihrem Charakter passen – einen Rambo-Verschnitt mit piepsiger Bugs-Bunny-Stimme nimmt niemand ernst. Dies kann in Einzelfällen aber durchaus beabsichtigt sein! Der Synchronregisseur sucht die Sprecher mit Unterstützung des Projektleiters aus. Im Idealfall findet sich ein Sprecher, der dem betreffenden Schauspieler bereits in Kinofilmen sein Organ geliehen hat. Falls die passende Stimme nicht auf Anhieb gefunden werden kann, wird ein Vorsprechen organisiert. Dabei wird den Kandidaten eine Videosequenz vorgespielt, die diese im Anschluß probeweise nachvertonen. Das hierbei entstehende Material wird anschließend überprüft und die beste Vertonung schließlich für die Rolle engagiert. Wenn die Besetzung feststeht, werden die Videos in Angriff genommen. Im optimalen Fall liegen diese noch im ursprünglichen Material vor, also auf Videoband. Die Neuvertonung ist für Studios und Sprecher Routinearbeit, da Kino- und Fernsehproduktionen nach dem gleichen Schema umgemodelt werden.



Die deutsche Version von Shannara wäre fast an der Textmenge gescheitert, die nicht mehr auf die CD paßte.

PETER SCHWINDT (SUNFLOWERS)

PC PLAYER: Welche Aufgaben fallen dir bei einer Lokalisierung zu?

PETER SCHWINDT: Ich koordiniere das ganze Projekt. Daneben redigiere ich die deutschen Texte, überwache das Casting, und ab und zu lege ich noch Hand an die Sounddateien.

PC PLAYER: Wie würdest du den finanziellen Rahmen eines mittleren Projekts einschätzen?

PETER SCHWINDT: Das ist nicht leicht zu sagen, etwa 70 000 bis 100 000 DM sind dafür ungefähr aufzuwenden. Daher rentiert sich die Lokalisierung auch nur bei wirklich guten Produkten mit einer relaiv langen Abverkaufsspanne.

PC PLAYER: Gibt es allgemeine Richtlinien, die für alle Spiele zutreffen?

PETER SCHWINDT: Das Ausgangsmaterial muß so hochwertig und komplett wie möglich sein, sonst hat man von Anfang an schlechte Karten. Um Probleme im späteren Ablauf zu vermeiden, wird die Zusammenführung von Programmcode und lokalisierten Daten am besten vom Hersteller übernommen.



PC PLAYER: Wie lief denn die Arbeit an Zork: Nemesis?

PETER SCHWINDT: Das war ein Quereinstieg – Bomico war mit der Qualität des Castings nicht einverstanden. Wir haben dann die restlichen Arbeiten übernommen, und jetzt passen die Sprecher auch zu ihren Rollen.

PC PLAYER: Wie wählt ihr die Sprecher denn aus?

PETER SCHWINDT: Alle sind professionelle Schauspieler oder Synchronsprecher. Leider gibt es die völlige Übereinstimmung zwischen dem Originaldarsteller und der deutschen Stimme nie.

PC PLAYER: Ist das sehr problematisch?

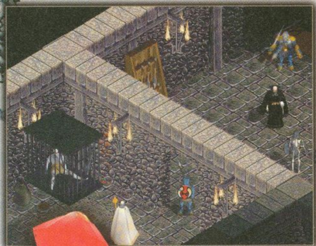
PETER SCHWINDT: Nein. Man muß sich einfach damit abfinden, daß der Synchronsprecher der Figur eine neue Dimension verleiht. Viel größere Probleme verursacht die Synchronisation an sich: Bei Videosequenzen müssen sich die Sprecher an die Lippenbewegungen im Film halten. Da dies sehr viel Aufwand mit sich bringt, wird bei Zeichentrickanimationen im Optimalfall der umgekehrte Weg beschritten – die Animation wird mit spezieller Software an den deutschen Text angepaßt.

Die letzte Aufgabe für die Techniker im Studio ist der Schnitt von Film- und Tonmaterial, das nach seiner Fertigstellung von den Programmierern zusammen mit dem Text und eventuell geänderten Grafiken wieder in das Spiel eingebunden wird. Die abschließende Qualitätsprüfung durch Hersteller und Lokalisationsteam zeigt, ob alle Teile zusammenpassen. Sollten in diesem Stadium noch Ungereimtheiten auftauchen, werden Korrekturen sehr kostenintensiv.

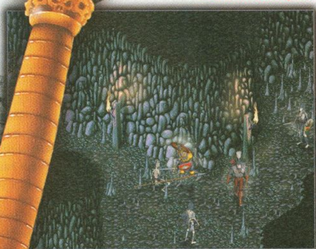
»Das Ausgangsmaterial muß so hochwertig und komplett wie möglich sein.«

(Peter Schwindt, Sunflowers)

Zum Schluß wird die CD gepreßt und in den Handel gebracht – viel Spaß mit einem neuen, jetzt in deutscher Fassung erhältlichen Spiel, für das Sie kein Wörterbuch mehr benötigen. **(af)**



Die tödlichsten Zweikämpfe



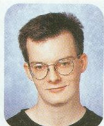
Die unglaublichsten Abenteuer

WORLD

PC PLAYER *persönlich*

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende jedes Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben entscheiden über die Sternchenwertung unserer Spieletester? Auf dieser Doppelseite stellen wir Ihnen unser hochmotiviertes Redaktionsteam vor.

JÖRG LANGER (la)

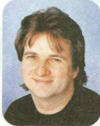


Auch wenn er nicht von sich behaupten kann, »Z« mehrfach durchgespielt zu haben: Kein Strategiespiel der letzten drei Jahre konnte Jörg Langer entkommen. 1994 von Heinrich Lenhardt und Boris Schneider ins damals winzige Player-Team gelockt, durfte er sich mit hochspannender Shareware und lustigen Druckertests beschäftigen. Derart gestählt konnte Jörg dann Strategieperlen wie »Magic of Endoria« unter die Lupe nehmen, ohne an geistiger Gesundheit einzubüßen. Nichts liebt er mehr, als ein »C&C«-Duell zu gewinnen, und nichts trifft ihn härter, als eines zu verlieren. Außer auf Taktikkost steht Jörg auf gut gemachte Rollenspiele und 3D-Action sowie Kombinationen daraus (»System Shock«). Überhaupt keine Sympathie empfindet er für Golf- und Flippersimulationen, und auch dem dreihundertsten »Myst«-Clone möchte er nicht im Dunkeln begegnen (zumindest nicht unbewaffnet).

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - C&C 2 – Red Alert
  - Diablo
  - Privateer 2
  - MDK
  - Star General
- **Momentane Ohrwurm-CD:** Skold (Skold)
- **Aktueller Lieblingsfilm:** Casino
- **Zuletzt gelesenes Buch:** Exodus from the Long Sun (Gene Wolfe)

HENRIK FISCH (hf)

Wenn etwas Krach macht und in einen PC gesteckt werden kann, ist Henrik Fisch nicht weit: Soundkarten haben es ihm seit alten Happy-Computer-Tagen angetan. Henriks zweite Leidenschaft ist das Programmieren, seinen Compiler (Watcom C/C++ 10.6) kennt er in- und auswendig. Vor seiner Hochzeit im Jahre '93 hatte er Bedenken, ob er danach jemals wieder zum Spielen käme. Jetzt spielt er fast noch mehr, weil seine Frau begeistert mitmacht. Wenn sich Henrik nicht gerade heldenhaft der titanischen Doppelbelastung durch Hardwareartikel und CD-ROM-Mastering stellt, darf er zur Abwechslung auch mal einen Spieletest schreiben. Seine Vorlieben liegen bei 3D-Action (auch der zehnte Doom-Clone findet bei ihm Asyl) und Jump-and-runs. Zuhause steht er auf japanische Konsolen-Rollenspiele.



- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - Final Doom (indiziert)
  - Quake (indiziert)
  - Tomb Raider
  - Sonic Collection
  - Descent 2
- **Momentane Ohrwurm-CD:** Are you Sequenced? (Klaus Schulze)
- **Aktueller Lieblingsfilm:** Kopfgeld
- **Zuletzt gelesenes Buch:** Gerade noch ein Patt (Shadowrun)

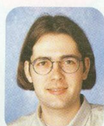
MONIKA STOSCHEK (ms)



Monika Stoschek ist vor allem für stimmungsvolle Adventures und kombinationsgewaltige Prügelspiele zu haben. Auch kernige Actionspiele mag sie, sofern die Grenzen des guten Geschmacks nicht überschritten werden. Eine ganz besondere Haßliebe verbindet Monika mit Flippersimulationen. Während andere Redakteure schon beim Anblick eines neuen Bildschirm-Tisches unter den Schreibtisch fallen, erkennt unsere Expertin selbst kleinste Detailänderungen im dreißigsten Pinball-Fantasy-Remake von Serientäter 21st Century. Im Sommer düst Monika auf ihrer Suzuki LS 650 in den Verlag, auf dem Heimweg macht sie an jeder zweiten Eisdiele zwischen Feldkirchen und der Münchner Innenstadt Rast. Um es den eher unsportlichen Kollegen zu zeigen, hält sich Monika durch intensives Karate-Training und regelmäßiges Hochleistungs-Billard fit.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - Toonstruck
  - C&C 2: Red Alert
  - Project Paradise
  - Tomb Raider
  - Sonic Collection
- **Momentane Ohrwurm-CD:** Un-break my heart (Toni Braxton)
- **Aktueller Lieblingsfilm:** Terminator 2
- **Zuletzt gelesenes Buch:** Pool-Billard (Volker Borbe)

ROLAND AUSTINAT (ra)



Roland Austinat hat sich den Adventures und Denkspielen verschrieben, im Guten wie im Schlechten: Niemand sonst hat so viele mäßige Myst-Clones entlarvt wie er. Auch Denkspiele und intelligente Action-Reißer schaffen es, den Online-Fan vom Websurfen abzuhalten. Rollenspiele hingegen jagen Roland ein kaltes Frösteln über den Rücken. Vermutlich entstand so die fiebrige Grippe, die er kürzlich geschickt an einige Kollegen weitergab. Roland hält übrigens den Rekord im »Windows-95-Neuinstallieren pro Monat«. Noch mehr ärgert ihn, daß gerade kaum gute Kinofilme laufen. Eigenen Angaben nach hat Roland in den Wintermonaten ein paar Pfund zugelegt. Ob es an langen Tagen in der Redaktion liegt, oder eher daran, daß die Lieblings-Joggingstrecke im Wald seit Wochen verschneit und zugefroren ist?

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - Sonic Collection
  - Tomb Raider
  - Pink Panthers Gefährliche Mission
  - NBA Live 97
  - Privateer 2
- **Momentane Ohrwurm-CD:** Last of the Runaways (Giant)
- **Aktueller Lieblingsfilm:** Star Trek – First Contact
- **Zuletzt gelesenes Buch:** Florida Straits (Laurence Shames)

Aktuell

MICHAEL SCHNELLE (mic)



Michael Schnelle liebt Simulationen jeder Art: Hauptsache, es sind dicke Handbücher zu lesen und viele Knöpfe zu drücken. Also steigt er in virtuelle Jets, Doppeldecker, Rennwagen und U-Boote, um schonungslos über grafisches Blendwerk und schlecht designte Missionen zu berichten. Auch Fußballmanager schaut er sich freiwillig an, sowie Strategiespiele, wenn sie nicht zu trocken sind. Michael war nachts mal stundenlang in einer S-Bahn eingeschlossen, die in einem Tunnel liegen geblieben war. Trotzdem ist er ein überzeugter Teilnehmer am öffentlichen Nahverkehr. Mick haßt Bewegung, größere Menschenansammlungen und Jump-and-runs. Im heimischen Kämmerlein beschäftigt er sich mit japanischen Rollen- und Strategiespielen auf diversen Konsolen.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - Flying Corps
  - Bundesliga Manager 97
  - C&C 2: Red Alert
  - Sega Rally
  - Magic Carpet
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
  Greatest Hits (Queen)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
  The Brady Bunch Movie
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
  Fräulein Smillas Gespür für Schnee (Peter Hoeg)

ALEXANDER FOLKERS (af)



Nachdem er als Online-Redakteur eingestellt wurde, baute Alex Folkers mit großem Elan unsere Internet-Seiten auf. Zwischenzeitlich hat er seine Abneigung gegen langsame DFÜ-Verbindungen und ellenlangen HTML-Codes entdeckt und wurde in den harten Kern der Spieletester aufgenommen. Alex beschäftigt sich in erster Linie mit Rollen- und Actionspielen, womit sein momentanes Lieblingsprogramm feststeht: Diablo. Selbst in den schwierigsten Multiplayer-Dungeons versucht er immer wieder als Magier sein Glück, obwohl sein häufiges Ableben das Fortkommen seiner Krieger- und Diebkameraden etwas behindert. Alex hat Aversionen gegen Wirtschaftssimulationen, auch das oftmals schlampige Softwaredesign an PCs stört ihn. Bevor er zu PC Player stieß, übersetzte er interessanterweise Microsoft-Bücher ins Deutsche.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - Diablo
  - Death Rally
  - Panzer Dragoon
  - Project Paradise
  - Destruction Derby 2
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
  Soundtrack Alarmstufe Rot (CD 1)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
  Brazil
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
  Tot (Stephen King)

MAGNUS KALKUHL (mk)



Wie viele seiner Kollegen mag auch Magnus Kalkuhl keine Sportspiele – nächtelanges Vor-dem-Monitor-Sitzen und Bewegung passen wohl einfach nicht zusammen. Sehr viel spannender findet unser hochgewachsenes Nesthäkchen Jump-and-runs und Action-Adventures. Eigentlich wollte Magnus Spieleprogrammierer werden, jetzt redigiert er gewissenhaft unsere Tips& Tricks-Rubrik und springt bei Engpässen als Tester ein. Seine Freizeit nutzt Magnus für Telefonate mit der weit entfernten Grufti-Freundin und seiner musikalischen Weiterentwicklung am Keyboard. Von ihm stammt die legendäre »Win Peaks«-Folge unserer Multimedia-Leserbriefe.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - Tomb Raider
  - C&C 2: Red Alert
  - Sonic Collection
  - Creatures
  - Death Rally
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
  Soundtrack Alarmstufe Rot (CD 2)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
  Star Trek – First Contact
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
  Das geheime Tagebuch der Laura Palmer (Twin Peaks)

MARTIN DEPPE (md)



Nach einer längeren Kennenlernphase konnten wir unseren bisherigen Lieferanten hochwertiger Strategie-Komplettlösungen als Spiele-Redakteur verpflichten. Neben »Command & Conquer« und Konsorten gibt sich Martin Deppe aber auch gerne mit Flug- und Wirtschaftssimulationen ab. Martin haßt Sportspiele, obwohl er jeden Morgen selbst recht sportlich agiert: Auch im tiefsten Winter versucht er, mit seiner Easy-Rider-Vespa bis nach Feldkirchen zu kommen. Dabei trägt er einen sonst nur in Raumschiffen gebräuchlichen Spezialschutzanzug und blockiert mit Vorliebe die karg bemessenen Verlagsparkplätze. Beim Bäcker verlangt der Westfale in Ermangelung eines bayerischen Sprachführers »Brötchen« statt »Semmeln«, so daß er nur durch Nahrungsspenden der Kollegen am Leben erhalten werden kann.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - C&C 2: Red Alert
  - Privateer 2
  - Schleichfahrt
  - Civilization 2
  - Warcraft 2
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
  Without the Help of a Safety Net (Big Country)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
  Heat
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
  Gnadenlos (Tom Clancy)

TONI SCHWAIGER (ts)



Ohne Toni Schwaiger wären unsere monatlichen Multimedia-Leserbriefe kaum vorstellbar. Als Kameramann und Regisseur in einer Person verwandelt er gestreßte Redakteure in talentierte Laiendarsteller, bevor er die Bluescreen-Aufnahmen um aufwendige Special-effects ergänzt. Auch wenn sein letzter Artikel Monate zurückliegt, ist Toni eines der Gründungsmitglieder von PC Player. Vorher sammelte er bei anderen Fachzeitschriften Erfahrung, darunter Happy Computer und 68000er. Gestandene C64-Fans kennen Toni noch als Schöpfer der Textverarbeitung »StarTexter«, die sich zehn Jahre lang verkauft hat. Das Geld ging allerdings gleich wieder für High-end-Geräte drauf, zum Beispiel einen der allerersten Amigas.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
  - Descent 2
  - Destruction Derby 2
  - Pitfall 2
  - Monkey Island 2
  - Premiere (zur Videobearbeitung)
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
  The Sound of Magic: David Copperfield (Sampler)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
  Independence Day
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
  »Bücher? Die bewegen sich nicht!«

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-Benchmark.

① ab 2,5 fps; entspricht einem älteren 486/33 Modell
② ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
③ ab 7,5 fps; entspricht einem 486-DX4/100 MHz
④ ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
⑤ ab 16 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik Tip« genau beschrieben.

RETURN OF THE MUTANT EDITOR

Hersteller: Makrosalt | Hardware: ❶②③④⑤*
Betriebssystem: Windows 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem oder Netzwerk)

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Monika: ★★★★★ Michael: ★★★★ Roland: ★★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★★★

JÖRG LANGER: 

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER

Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.

PLATIN PLAYER

Einen Platin Player erhalten nur absolute Ausnahmeprogramme.

1997 APRIL

PC PLAYER INDEX

Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.


JÖRG LANGER

MONIKA STOSCHEK



MICHAEL SCHNELLE

ROLAND AUSTINAT



ALEX FOLKERS

MARTIN DEPPE


Spielename	Genre	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Alex Folkers	Martin Deppe	Seite
GOLD PLAYER Sonic Collection	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	58
GOLD PLAYER MDK	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	52
Banzai Bug	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	106
POD	Rennspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	66
G-Nome	Actionspiel	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	46
Grid Run	Actionspiel	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	98
Theme Hospital	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	74
Ecstatica 2	Action-Adventure	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★	62
FX Fighter Turbo	Prügelspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	96
MS Golf 3.0	Sportspiel	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	88
Bundesliga Manager 97	Wirtschaftssimulation	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	84
SimPark	Strategiespiel	★★	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	76
Admiral Sea Battles	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	78
Fallen Haven	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	80
Stars!	Strategiespiel	★★	★★	★★★	★★	★★	★★	108
Die Hard Trilogy	Actionspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	68
Space Jam	Sportspiel	★	★★	★★	★★	★	★★	94
Toy Story	Geschicklichkeitsspiel	★	★★	★	★★	★★	★★	100
War Diary	Strategiespiel	★	★★	★★	★	★★	★★	82
Battlecruiser 3000AD	Simulation	★★	★	★★	★	★★	★	73
L.A. Blaster	Actionspiel	★★	★★	★★	★	★	★	70
Amber	Adventure	★	★★	★	★★	★	★	102
DSF Fußball-Manager	Wirtschaftssimulation	★	★★	★★		★	★	86
Rave Shuttle	Adventure	★	★	★	★★	★	★★	104
Operation Hurricane	Adventure	★	★	★	★★	★	★	112
Double Trouble	Adventure	★	★		★	★	★	114

Die besten Spiele der letzten Monate:

Spielename	Genre	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Alex Folkers	Martin Deppe	Test in
GOLD PLAYER NBA Live 97	Sportspiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	03/97
GOLD PLAYER Diablo	Rollenspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	02/97
GOLD PLAYER Star General	Strategiespiel	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★	01/97
Have a N.I.C.E. Day!	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	03/97
Panzer Dragoon	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	02/97
Project Paradise	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	03/97
FIFA 97	Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	02/97
Flying Corps	Flugsimulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	03/97
Krush, Kill 'n Destroy	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	03/97
SimCopter	Simulation	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	02/97
Flash Point Korea	Flugsimulation	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	03/97
Sega Rally	Rennspiel	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	03/97
Cave Wars	Strategiespiel	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★	★★★	03/97

Actionspiel für Profis

G-NOME

An den territorialen Berührungspunkten von Großmächten entstehen fast zwangsläufig Spannungen. In derartigen Krisengebieten wirkt die Erfindung einer neuen Superwaffe wie der berühmte Funke am Pulverfaß.



Drei Darken-HAWCs nehmen uns in die Zange. Jetzt zeigt sich, wer das bessere Material hat.

Der von vier Machtblöcken besetzte Planet Ruhelen eignet sich durch seine Lage hervorragend als Brückenkopf zur Erkundung und Ausbeutung eines nahegelegenen, sehr rohstoffreichen Planetensystems. Den hinter den Kulissen ausgetragenen Kampf um die Vorherrschaft liefern sich hauptsächlich Menschen und Scorps, da die Macht der Darkens und der bendianischen Söldner vergleichsweise gering ist. Eine kürzlich entwickelte Superwaffe der Scorps droht nun, das diffizile Kräfteverhältnis zu zerstören. Das können die Menschen natürlich nicht zulassen und starten einen verdeckten Einsatz, in dessen Verlauf der Prototyp der genmanipulierten Kampfmaschine vernichtet werden soll. Im Verlauf von 22 Missionen verkörpern Sie Joshua Gant, der mit Köpfchen und Waffengewalt versucht, die Pläne der Scorps zu durchkreuzen. Dabei sind Sie keinesfalls ganz allein auf weiter Flur: Neben einem alten Waffengefährten und einer Wissenschaftlerin steht Ihnen noch ein Agent hinter den feindlichen Linien zur Seite.



Mit dem richtigen IFF-Code schleichen wir uns in einen feindlichen Convoy ein.

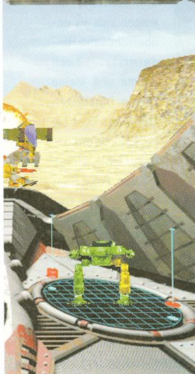
Den größten Teil der Spielzeit werden Sie im Cockpit eines HAWCs verbringen. Von diesen schwerbewaffneten, gepanzerten Kampfrobotern existieren mehrere Varianten, da jede der Kriegsparteien ihre eigenen Vehikel entwickelt hat: Neben den genretypischen Zweibeinern sind auch tierähnliche Vierfüßler sowie Schwebe- und Kettenfahrzeuge unterwegs. Mit Tastatur und Joystick legen Sie den Kurs fest, feuern die verschiedenen Waffensysteme ab und geben Ihren Mitstreitern Befehle. Sie können die Belegung der Steuergeräte frei auswählen und verändern – einige populäre Tastaturbelegungen (darunter die von »MechWarrior 2« und »Earthsiege 2«) werden gleich als Dateien mitgeliefert.



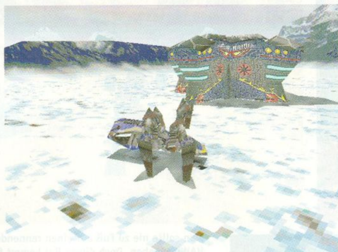
Die Briefings zwischen den Missionen werden gesprochen, die Missionsziele nur stichpunktartig aufgeführt.

Eines haben alle im Spiel vorhandenen Vehikel gemeinsam: Sie sind keine hermetisch abgeschlossenen Stahlsärge. Sollte Ihr eigenes Gefährt den Geist aufgeben, steigen Sie einfach aus, treiben einen gegnerischen Piloten per Tränengasgranate aus der Kommandokanzel und nehmen seinen Platz ein. Diese Vorgehensweise funktioniert auch bei Panzern und Gebäuden. Mit ein wenig Geschick werden übermächtige Gegner so aus ihren Panzerungen geschält und im Nahkampf ausgeschaltet, was Zeit und

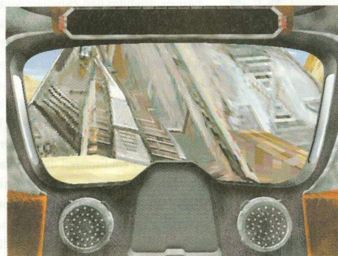








Wir greifen eine LATLON-Funkstation der Mercs mit einem ihrer eigenen, gestohlenen schweren Angriffs-HAWCs an.



Durch die fehlende Perspektivenkorrektur sehen Gebäude aus kurzer Distanz häßlich aus.



◀ Das ist echte Manndeckung: Ein Unions-Mech schützt den Fußsoldaten vor feindlichen Angriffen.

Munition spart. Der große Nachteil dabei: Die gegnerischen Soldaten wenden diesen Trick ebenfalls an. Wenn alle Stricke reißen, können Sie sich immer noch zu Fuß und nur mit einem Gewehr

JÖRG LANGER ★★★

MechWarrior 2 hat mir sehr gefallen, Earthsiege 2 auch. Doch G-Nome kann bei mir die rechte Begeisterung nicht wecken. Gut, das ständige Wechseln zwischen den HAWCs ist (für ein Mech-Spiel) neu, und oft wendet sich das Schlachtenglück auf diese Weise zu meinen Gunsten. Aber weshalb steuert sich der Fußsoldat so seltsam? Wie bei einem Fahrzeug gebe ich Schub, um ihn nach vorne zu bewegen – eine handelsübliche »Duke Nukem«-Steuerung wäre viel besser, zumal die von G-Nome etwas träge ist.

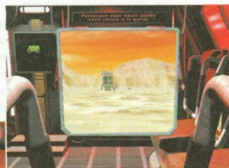
Laut der Einsatzbeschreibung soll ich mit meinem Mitstreiter zwei Unions-HAWCs auflesen, die mit einem Sprungschiff angekommen sind. Nach kurzer Überprüfung stellt sich aber heraus, daß diese von feindlichen Truppen übernommen wurden – kurzerhand werden die eigentlich kostbaren Maschinen in ihre Bestandteile zerlegt. Dafür, daß vier Parteien mitmischen, ist mir die Zahl an Mech-Typen zu begrenzt. Die eher durchschnittliche Grafik stört mich gar nicht mal so sehr. Was mir langfristig fehlt, ist mehr Spielwitz.

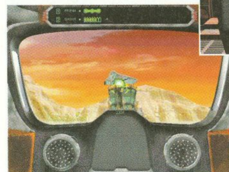
VERWANDSCHAFT ZU DOMINION

Die meisten Spielwelten werden nur erfunden, um als Schauplatz eines einzigen Produkts zu dienen. Nicht so in diesem Fall: Das von 7th Level erdachte Universum wird in den nächsten Monaten von »Dominion« heimgesucht. Das Echtzeit-Strategiespiel wird viele Elemente enthalten, die G-Nome-Veteranen bereits bekannt sind: Sämtliche Einheiten und Gebäude sollen in ihrer aktuellen Form übernommen werden.

bewaffnet durch das Krisengebiet schlagen. Hierbei ist in allen drei Schwierigkeitsgraden besondere Vorsicht geboten – sollten Sie einem HAWC auf den Fuß treten, wird er das nicht bemerken, bei vertauschten Rollen sieht es etwas anders aus. Das Umsteigen in andere Fahrzeuge ist bereits eine Neuerung im Mech-Genre. Um das Geschehen noch interessanter zu gestalten, lassen sich manche Missionsziele nur erfüllen, indem Sie aus dem Cockpit aussteigen, um beispielsweise einen Code zur Freund-Feind-Erkennung aus gegnerischen Gebäuden zu stehlen. Auch die Einnahme eines stationären Raketenwerfer- oder Laserturms zahlt sich aus, da die Panzerung dieser Gebäude stark und ihr Schadenspotential meist enorm hoch ist – für kurze Zeit haben Sie das Schlachtfeld völlig in Ihrer Hand. Doch der Feind schläft nicht: Viele interessante Objekte können Sie erst nach dem Abschalten eines Schutzschildgenerators betreten, der üblicherweise streng bewacht wird.

Sie müssen alle zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen, um die linear aufeinander folgenden Missionen erfolgreich hinter sich zu bringen. Ein Auftrag ist erst dann abgeschlossen, wenn Sie jedes seiner abwechslungsreichen Teilziele erfüllt haben. Die Konzentration des Spiels auf den Multiplayer-Bereich ist un-







Eine der Trainingsmissionen: Sie werden ins Einsatzgebiet gefahren, erobern dort einen Raketenturm und vernichten mit ihm feindliche Gebäude.



Im Labor liegen die wichtigsten Daten aller Einheiten und Gebäude zur Ansicht bereit.



Man sollte nie zu Fuß auf einen rennenden HAWC zugehen. Doch dieser Rat kommt für den Darken-Soldat zu spät.



Mit einem gestohlenen Kampfgleiter halten wir die angreifenden Truppen auf Distanz.

übersehbar: Laut Hersteller sind die Missionen nur als Einführung in die Gegebenheiten der Welt von G-Nome zu sehen. In Multiplayer-Szenarios sollten Sie alle Taktiken beherrschen, um von erfahreneren Mitspielern nicht total untergebuttert zu werden. Die technische Seite wickelt dabei DirectPlay ab, das Internet- und Modemverbindungen genauso akzeptiert wie IPX-Netzwerke.

Die Simulation des Terrains im Spiel läßt zu wünschen übrig: Der Boden unter den Füßen des Spielers ist immer absolut eben und mit grobpixligen Texturen versehen, die allgegenwärtigen Berge und Flüßchen erweisen sich als unüberwindliche Hindernisse. Auch Bäume und kleine Felsen blockieren den Weg. Da eine Perspektivenkorrektur fehlt, wirken die aus Polygonen bestehenden Gebäude von Nahem recht unansehnlich. Sehr viel schöner sind die informativen Briefings und Zwischensequenzen gestaltet, in denen die Handlung weitergesponnen wird. Während der Missionsbeschreibungen haben Sie auch Zugriff auf die Menüs des Spiels, um den Spielstand zu speichern oder die gegnerischen Waffen und Einheiten im Labor zu begutachten. Ändern können Sie die Maschinen im Einspielermodus nicht, alle Waffen und Ausrüstungsteile sind vorgegeben. Bei Multiplayer-Schlachten stoßen Sie mit viel Glück auf eine Kiste, die neue Waffen und Munition enthält.

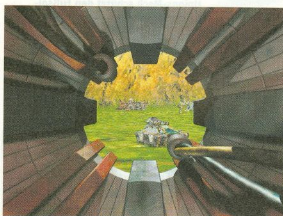
Technik-Tip: Ein Großteil des Spielablaufs in 640 mal 480 Bildpunkten und 256 Farben erfordert mindestens einen Pentium mit 100 MHz, in Nahkämpfen sollte es besser ein 150er sein. Sobald viele Objekte gleichzeitig im Bild sind, kommen langsamere Prozessoren trotz veränderbarer Detailstufe leicht ins Schwitzen, was sich in heißen Gefechten sehr nachteilig auf die Zielgenauigkeit und den Spielspaß auswirkt. Unsere Testversion nutzte trotz Zusage des Herstellers noch keine 3D-Hardware aus. **(af)**

ALEX FOLKERS



Im ersten Moment schreckte mich G-Nome durch seine Grafik völlig ab: Was da auf dem Bildschirm zu sehen war, hat seinerzeit schon MechWarrior 2 besser präsentiert. Doch nach einigen Missionen fängt die Roboterschlacht an, spaßig zu werden. Die eintönige Landschaft mit den durch perspektivische Fehler verzerrten Bergen und Gebäuden fällt nicht ins Gewicht, wenn die vielfältigen taktischen Möglichkeiten ins Spiel kommen: Einige der ganz dicken HAWCs stellen keine Bedrohung mehr dar, wenn der Pilot erst einmal beseitigt ist. Statt dessen reiße ich mir den stärksten Mech unter den Nagel und zeige meinen Gegnern mit ihren eigenen Mitteln, was eine Harke ist. Sehr ökonomisch ist auch die Besetzung eines feindlichen Raketenturms – wozu sollte ich schließlich die Munition meiner eigenen Waffen verschwenden, wenn fremde Geschosse genauso für mich arbeiten?

Allen Roboterkampf-Veteranen sei G-Nome wärmstens ans Herz gelegt. Die Realitätsnähe der MechWarrior-Reihe mit fliegenden Gebäudetrümmern, Jumpjets und begehbaren Bergen oder den grafischen Detailreichtum der Earthsiege-Saga erreicht es zwar nicht – die Missionen mit ihren überraschenden Wendungen und dem fordernden Schwierigkeitsgrad machen diese Mankos aber wieder wett. Mir macht es einfach auch mal Spaß, den Gegnern ihre schweren Angriffsmaschinen zu klauen – besonders im Mehrspielermodus.



Von wegen »das Weiße im Auge des Feindes«. Distanzangriffe sind dank der ferngelenkten Raketen sicherer.

G-NOME

Hersteller:	Bomico	Hardware:	➊➋➌④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Modem, Internet)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★ Michael: ★★★★ Roland: ★★★ Martin: ★★★★

ALEX FOLKERS:



* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Die Kampfeinheiten von G-Nome

DAS TRUPPEN-HANDBUCH

Damit Sie nicht jedesmal das Labor aufsuchen müssen, um ein gegnerisches Fahrzeug oder Gebäude zu identifizieren, finden Sie im folgenden eine Auflistung der wichtigsten Einheiten.

Der wichtigste taktische Aspekt in G-Nome ist der Wechsel zwischen Fahrzeugen und Gebäuden. Um Ihnen einen Anhaltspunkt zu geben, welche Eigenschaften die einzelnen Objekte besitzen, haben wir die nachfolgende Liste zusammengestellt. Sie gliedert sich in zwei Teile: Im ersten Abschnitt gehen wir auf die mobilen Einheiten ein, danach folgen die wichtigsten der im Spiel anzutreffenden Gebäude.

Der Wert **Panzer** gibt an, wie stark die Schutzschilde im Idealfall sein können. Das **Tempo** bezieht sich auf die maximale Geschwindigkeit der jeweiligen Einheit im unbeschädigten Zustand. Die in Klammern angegebenen Zahlen bezeichnen den Munitionsvorrat der betreffenden Waffe. Sollten Sie ein Fahrzeug übernehmen, wird die Anzahl der Raketen nicht unbedingt erreicht – der Vorbesitzer hat vielleicht im Kampf gegen Sie schon ein paar Schüsse abgegeben. (af)

Einheiten der Union

Soldat



Panzer: – **Tempo:** 32

Die Infanterie der Union ist mit einem Sturmgewehr und Gasgranaten ausgerüstet, alternativ wird auch ein Gammastrahler mitgeführt.

Sentry HAWC



Panzer: 35 **Tempo:** 70

Neben zwei Maschinengewehren trägt dieser HAWC zwei leichte Laser. Er eignet sich durch seine Geschwindigkeit besonders als Aufklärer.

Tactical Defense HAWC

Panzer: 36 **Tempo:** 60

Diese Kampfmaschine der Union führt zwei Plasmakanonen, zwei Maschinengewehre, gelenkte (10) und ballistische (10) Raketen in die Schlacht.

Heavy Assault HAWC



Panzer: 90 **Tempo:** 90

Der Löwe unter den HAWCs greift mit je zwei Plasmakanonen und Maschinengewehren sowie ungelenkten (50) und Fly-by-wire-Raketen (30) an.

Armored Support Vehicle



Panzer: 30 **Tempo:** 72

Hohes Tempo und ein drehbarer Turm zeichnen den mit ungelenkten Raketen (30) und einem Maschinengewehr bestückten Panzer der Union aus.

Airborne Insurgence Platform



Panzer: 20 **Tempo:** 100

Mit diesem Gleiter sollten Sie aufgrund der geringen Panzerung keine Frontalangriffe fliegen. Ein Pulslaser und ein Maschinengewehr bilden die Bewaffnung.

Einheiten der Scorps

Soldat



Panzer: – **Tempo:** 24

Auch die Scorp-Soldaten tragen ein Sturmgewehr und Gasgranaten bei sich. Der gefährliche Gammastrahlen-Werfer ist zeitweise ebenfalls anzutreffen. Ihre Anzüge tarnen sie gut.

Sentry HAWC



Panzer: 42 **Tempo:** 56

Neben je zwei Lasern und Maschinengewehren kann dieser HAWC seine Gegner auf kurze Entfernung mit ungelenkten Raketen (20) eindecken.

Tactical Defense HAWC



Panzer: 48 **Tempo:** 54

Ebenfalls zwei Laser und zwei Maschinengewehre bilden die Grundausstattung dieser Maschine, die von Lenkraketen (15) komplettiert wird. Gefährlich wird sie dadurch für Infanterie und kleine HAWCs, stärkere Gegner haben wenig zu befürchten.

Heavy Assault HAWC



Panzer: 72 **Tempo:** 30

Von diesem »Skorpion« stammt der Name der Scorps. Neben je zwei Maschinengewehren und Lasern führt der schwere HAWC gelenkte (10), ungelenkte (30) und Fly-by-wire-Raketen (20) mit sich.

Armored Support Vehicle



Panzer: 24 **Tempo:** 64

Sobald die beiden Maschinengewehre keine Munition mehr haben und die ungelenkten Kurz- (20) und Langstreckenraketen (10) aufgebraucht sind, ist dieser Panzer eine leichte Beute.

Airborne Insurgence Platform



Panzer: 24 **Tempo:** 90

Das Maschinengewehr dieses Scorp-Gleiters stellt besonders für Infanterie eine Gefahr dar. Für größere Gegner hält er zusätzlich eine Ionenkanone bereit.

Einheiten der Darkens

Soldat



Panzer: – **Tempo:** 18

Die zwergenhaften Darkens erreichen aufgrund ihrer Größe keine hohe Laufgeschwindigkeit. Auch sie sind mit einem Sturmgewehr und Gasgranaten oder einem Gammastrahler bewaffnet.

Sentry HAWC



Panzer: 60 **Tempo:** 75

Diese mit je zwei Lasern und Raketenwerfern (100) ausgestattete Maschine fällt durch ihre ungewöhnlich schwankende Gangart auf.

Tactical Defense HAWC



Panzer: 50 **Tempo:** 67

Dieser HAWC verläßt sich auf zwei Maschinengewehre und zwei Langstrecken-Laser und wird dadurch nur Infanterie wirklich gefährlich.



Armored Support Vehicle

Panzer: 35 **Tempo:** 68

Der Kampfpanzer der Darkens verfügt über einen Raketenwerfer mit ballistischen Geschossen (30) und ein Maschinengewehr gegen Infanterie.



Airborne Insurgence Platform

Panzer: 25 **Tempo:** 95

Die Schwebeplattformen sind mit je einem Maschinengewehr und Laser ausgestattet. Wenn sie in größeren Gruppen auftreten, sind die flinken Gleiter gefährliche Gegner.

Einheiten der Mercs



Soldat

Panzer: – **Tempo:** 28

Die Infanteristen der bendianischen Söldner tragen ein Sturmgewehr und Gasgranaten. Ein Gammastrahler ist selten anzutreffen.



Sentry HAWC

Panzer: 22 **Tempo:** 85

Dieser schnelle Zweibeiner ist mit zwei Lasern und einem Werfer für Kurzstreckenraketen (25) ausgerüstet.



Tactical Defense HAWC

Panzer: 50 **Tempo:** 72

Rund um diesen HAWC bauen die Mercs ihre Verteidigung auf. Zwei Maschinengewehre, zwei Lenkraketenwerfer (40) und ein Laser bilden die Bewaffnung, die auch starken Gegnern Probleme bereitet.



Cruiser HAWC

Panzer: 40 **Tempo:** 45

Diese außergewöhnliche Maschine ist durch ihre geringe Fläche nur schwer gezielt zu treffen. Ihre zwei Maschinengewehre unterstützen eine sehr starke Ionenkanone.



Heavy Assault HAWC

Panzer: 70 **Tempo:** 31

Auch ohne Waffen wäre diese Tarantel ein furchteinflößendes Gefährt. Sie kämpft mit zwei Lasern, zwei Maschinengewehren und Werfern für Fly-by-wire- (10) und gelenkte Langstreckenraketen (20).



Armored Support Vehicle

Panzer: 25 **Tempo:** 90

Der schnelle Panzer der Mercs stellt mit seinem Raketenwerfer (40) und einem Maschinengewehr eine Bedrohung für Infanteristen und kleinere HAWCs dar. Sein Tempo ist seine Stärke.



Airborne Insurgence Platform

Panzer: 18 **Tempo:** 103

Als das schnellste Vehikel in G-Nome kämpft dieser Gleiter mit einem Laser und zwei unterschiedlichen Maschinengewehren hauptsächlich gegen Fußsoldaten, kleine HAWCs und Gebäude.

Wichtige Gebäude



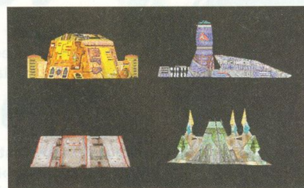
Rocket Tower, Meson Tower, Sweep Turret

Die vier Rassen setzen zur stationären Unterstützung ihrer Truppen drei unterschiedliche Wachtürme ein. Alle Türme sind gepanzert und mit Waffen ausgerüstet, die sie zielgenau einsetzen.

Sweep Turrets werden nur aktiv, wenn sich Infanterie durch ihren Feuerbereich bewegt. Jeder Soldat, der nicht über den richtigen IFF-Code verfügt, wird als Ziel aufgefaßt und automatisch beschossen. Die Gefahr für Fahrzeuge ist gering, zu Fuß sollten Sie einen weiten Bogen um diese Gebäude machen, sonst ist das Spiel aus.

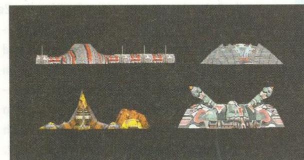
Raketentürme sind auf ihren begrenzten Munitionsvorrat angewiesen. Wenn Sie dieses Manko ausnutzen, stellen sie keine Gefahr mehr dar: Bewegen Sie einfach Ihr Gefährt in einiger Entfernung vor einem solchen Turm hin und her, so daß Sie von seinen Raketen nicht getroffen werden. Sobald er keine Munition mehr hat, können Sie ihn getrost ignorieren oder einfach vernichten.

Meson Towers sind mit ihren Ionenkanonen extrem gefährlich. Die Geschütze verschlingen jedoch soviel Energie, daß diese Türme durch externe Generatoren versorgt werden müssen. Wenn Sie die Stromquelle zerstören, hat der Schütze im Turm nichts mehr zu lachen.



Shield Generation Facility

Die Schildgeneratoren legen Kraftfelder um Gebäude, die feindliche Einheiten nicht zu Fuß durchdringen können. Falls Sie ein derart geschütztes Objekt betreten wollen, müssen Sie zuerst den Generator zerstören. Doch Vorsicht: Sie werden meist mit Wachtürmen gesichert.

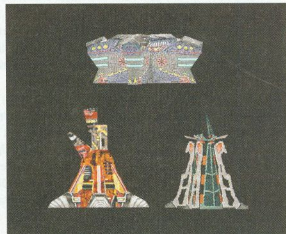


Electro-Chemical Power Plant

Diese Kraftwerke versorgen die brandgefährlichen Meson Towers mit Energie: Zerstören Sie die Stromquelle, haben Sie von den angeschlossenen Türmen nichts mehr zu befürchten.

LATLON Communications Array

Die Funkstationen versorgen die gegnerischen Truppen mit Aufklärungsdaten. Vernichten Sie diese Gebäude, wenn Sie die Möglichkeit dazu haben.



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

MDK

GOLD PLAYER

Mantafahrer denken kreativ, Mutter deckt Kaffeetisch, Mallorca drangsaliert Kurzurlauber – welcher Unsinn sich auch immer hinter der Abkürzung verbirgt, das Spiel »MDK« brennt ein prächtiges Feuerwerk an neuen Ideen und abwechslungsreichen Levels ab.



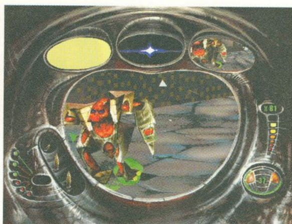
Unser schwarzgepanzerter Held rennt durch einen Gegnertrupp zur herabsegelnden Extrawaffe im Hintergrund.

Der Mann im schwarzen Vollkörper-Latexanzug schwebt auf einer Wolke – nicht auf der rosaroten siebten jedoch, sondern ganz wörtlich genommen einige tausend Meter über dem Erdboden. Weit unter ihm schleicht ein monströses Gefährt über die Erde, das einen breiten Streifen der Zerstörung hinter sich läßt. Aliens haben unseren schönen Planeten als Rohstofflieferanten entdeckt und schicken sogenannte Citycrawler aus, um ganze Landstriche und Ortschaften einsaugen. Der schwarze Krieger nähert sich in freiem Fall dem Riesenbagger, als plötzlich ein grüner Radarstrahl nach ihm greift. Erfaßt er unseren herabstürzenden Helden, schickt die Luftabwehr des Crawlers einige Raketen nach oben. Das ist unpraktisch, den während des Landeanflugs sollte der Gummi-Cowboy einige an Fallschirmen segelnde Extrawaffen einsammeln – das erleichtert die eigentliche Mission am Boden.



Dank vieler Animationsphasen bewegt sich unser Held sehr flüssig.





Über dem eigentlichen Visier zeigt der Helm in Minibildschirmen Flug und Aufschlag der drei zuletzt abgefeuerten Kugeln.

Daß es zu letzterer überhaupt noch kommen würde, hätte man fast nicht mehr zu hoffen gewagt: Hersteller Shiny Entertainment und Distributor Acclaim machen seit Jahr und Tag Werbung für das angeblich richtungsweisende Actionspiel »MDK«. Shiny kommt aus der Konsolenecke und ist im PC-Bereich bislang nur mit dem Jump-and-run »Earthworm Jim« aufgefallen. Das neue Programm löst sich von der heilen Welt des Springwurms: Mit Dauerfeuer und Miniatombomben geht es den außerirdischen Invasoren an die Gurgel. Die völlig abgelutschte Hintergrundgeschichte versucht, durch ihre Protagonisten lustig zu wirken. Da gibt es den verrückten Professor, dessen sechsbeinigen Cyberhund sowie den Zögling Kurt, dessen Rolle Sie übernehmen. Zwei Features unterscheiden MDK vom typischen Action-Allerlei: Kurt trägt einen Mehrzweckfallschirm bei sich, mit dem er Stürze auffangen und schwer zugängliche Stellen erreichen kann. Außerdem fungiert seine Dauerfeuerwaffe gleichzeitig als Präzisionsgewehr mit ultramoderner Zielvorrichtung.

ALEXANDER FOLKERS ★★★★

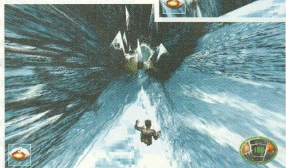
Wer heute noch einen Treffer mit 3D-Action landen will, muß dem Spieler etwas besonderes bieten. Wenn MDK nur aus Herumlaufen und Ballern bestünde, wäre es höchstens guter Durchschnitt. Dem ist aber nicht so – die witzigen Actioneinlagen zwischen den Spielabschnitten habe ich in dieser Form noch nicht erlebt. Mal flitze ich auf dem Hosenboden durch eine stählerne Bobbahn und sammle Bonbons ein, an anderer Stelle wird ein Snowboard improvisiert. Dazwischen hänge ich mich noch an einen Flieger und bewerfe die Gegner mit Bomben. Der Scharfschützenmodus bringt ebenfalls Abwechslung ins Spiel, wenngleich durch ihn der Brutalo-Faktor steigt.
Mir persönlich gefällt die Grafik schlechter als die von Tomb Raider, stellenweise wirkt sie etwas eintönig. Außerdem würde ich mir gern mehr Muße beim Zielen per Helmvisier gönnen – statt auf der Lauer zu liegen, renne ich mir die Hacken ab, um rechtzeitig den Steuermann zu finden. Denn gerade bei den ersten Versuchen scheint das »Stadt X ist Geschichte« arg früh zu kommen. Ein großes Lob für die neuen Ideen, doch meinen etwas geruhsameren 3D-Favoriten Tomb Raider kann MDK nicht verdrängen.

Spiele-Test

Normalerweise sehen Sie Kurt dabei über die Schulter, wie er durch die überdimensionierten Gänge und Hallen der Stadtschlürfer läuft. Auf Kommando hält er sich seine Waffe vor die Nase, wodurch er erstens zum Stehenbleiben gezwungen wird und zweitens die Vorzüge von Shinys Grafik-Engine ausprobieren darf. Durch einfachen Tastendruck können Sie den Bildschirmausschnitt soweit vergrößern, daß aus einem fern am Horizont zu sehenden Strichlein ein Wachturm wird. Sogar dessen Besatzung kommt nach nochmaligem Zoomen detailliert ins Bild. Dank der Polygongrafik leiden dabei weder Auflösung noch Schärfe. Diesem optischen Gag kommt große spielerische Bedeutung zu: Schüsse ins Alienauge sind beispielsweise wesentlich effektiver als Treffer am Torso. Diese Unterscheidung ist möglich, weil jeder Gegner in mehrere quaderförmige Trefferzonen unterteilt wurde. Die können Sie zwar nicht sehen, wohl aber indirekt bemerken. So pfeift ein Schuß durchaus mal zwischen Monsterhals und erhobener Klaue hindurch, wenn sich das Ziel in letzter Sekunde bewegt. Bei Bitmap-Gegnern à la »Duke Nukem 3D« wäre das nicht möglich. Durch die beiden Darstellungsmodi ergeben sich zwei völlig unterschiedliche Spielweisen. Zum einen rennt Kurt hektisch in der Gegend herum, weicht mit Seitwärtsschritten Geschossen aus, überspringt Abgründe und schießt dabei die ganze Zeit mit Endlosmunition. Zum anderen agiert er per Helmvisier als Scharfschütze aus dem Hinterhalt, pickt sich Einzelziele heraus und arbeitet sich so langsam voran. MDK besteht nicht aus acht Levels, wie anfänglich geplant, sondern nur aus sechs. Diese sind jedoch sehr groß und abwechslungsreich gestaltet. Der Spieler steht unter Zeitdruck und kann nur nach Ende eines Levels speichern. Zwischendrin gibt es aber immer wieder Continue-Punkte. Nach der bereits geschilderten Landeszene befinden Sie sich an Bord des Citycrawlers und versuchen, dessen Piloten zu finden. Natürlich wird die Mega-Erntemaschine von zahlreichen Gegnern bevölkert. Diese sind nicht umwerfend intelligent, zeigen aber fast menschliche Verhaltensweisen. So rufen sie Ihnen quäkige Beleidigungen zu, schauen vorwitzig aus einer Deckung hervor oder wackeln sogar mit dem Allerwertesten, wenn sie hinter sicherem Panzerglas ste-

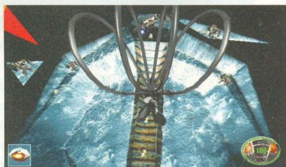


Aus großer Höhe segelt Kurt auf einen zugefrorenen Teich zu, der sich beim Betreten als zerbrechliche Eisschicht über einer Alien-Höhle entpuppt. Achten Sie auf die Transparenzeffekte beim Blick durchs Eis!

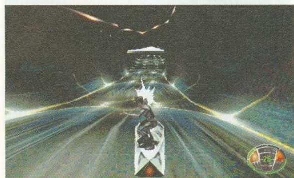




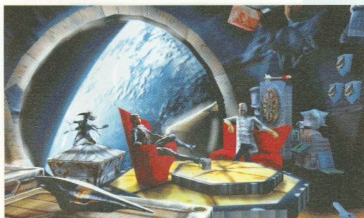








Abwechslung ist Trumpf, hier saust Kurt auf einem Surfbrett durch dunkle Gänge.



Nach einer Mission wartet der Professor nebst Hund Bones auf uns.

IM VERGLEICH

	DUKE NUKEM 3D	MDK	TOMB RAIDER
Präsentation	Gut	Gut	Gut
Spieltiefe	Gut	Sehr gut	Gut
Ausstattung	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Multiplayer	Sehr gut	nicht v.	nicht v.
Wertung	(indiziert)	★★★★	★★★★

MDK sorgt für frischen Wind im 3D-Actiongenre, was sich in der Spieltiefe-Wertung niederschlägt: Kein Mitbewerber bietet soviel Abwechslung und ähnlich aufwendig designte Levels. Das Action-Adventure Tomb Raider sieht zwar etwas schöner aus, und auch die Steuerung ist um einige Nuancen besser. Doch die einzelnen Spielabschnitte wirken im Vergleich zu MDK leer, die wild umhersegelnde Kamera ist nicht jedermans Geschmack. Nicht Polygongrafik, sondern Bitmaps finden beim indizierten Duke Nukem 3D Verwendung. Die Grafik-Engine ist auch sonst etwas veraltet, sie schafft im Gegensatz zu MDK kein echtes 3D mit übereinander liegenden Ebenen. Doch unserer Redaktion macht Dukes Kampf gegen die Aliens am Ende des Tages immer noch am meisten Spaß. Das liegt vor allem an dem motivierenden Mehrspielermodus, der den beiden Mitbewerbern völlig abgeht.





gefahrlos leeren läßt. Ab und an müssen Sie eine Granate durch eine kleine Wandöffnung in den dahinter liegenden Raum bugsieren. Dann wieder schaltet man durch fleißigen Beschuß Alien-Generatoren oder Energiezuleitungen aus. Einmal entern Sie einen kleinen Wachroboter und fahren in dieser Verkleidung an einem Spalier mächtiger Wachen vorbei. Der beliebig ein- und ausklappbare Fallschirm ist bald unverzichtbar. So arbeitet sich Kurt durch Sprünge aus dem Lauf über verschiedene Plattformen immer weiter nach oben, um dann von einer erhöhten Stelle die gegenüberliegende Seite einer Halle zu erreichen. Oft helfen Entlüftungsschächte, die Ihnen Auftrieb geben. An bestimmten Stellen schweben Sie auf Plattformen, sausen als menschlicher Bob durch enge Röhren oder surfen mit einigen Aliens um die Wette. An zwei Stellen darf sich Kurt als Bomberpilot betätigen: Nach Herbeirufen und Entern eines Gleiters fliegt dieser ein weites, stark verteidigtes Schlachtfeld ab. Per Fadenkreuz und Bombenabwurf entledigt sich Kurt lästiger Infanteristen und Lasertürme. Diese Sequenzen haben zwar andere Perspektiven, wurden aber mit der gleichen Grafik-Engine wie das restliche Spiel realisiert, wodurch sie sich harmonisch einfügen. Das gilt auch für die nach Abschluß eines Levels anfallende Flugstunde durch eine Röhre im All, bei der Sie nicht an die Ecken des transparenten Weltraumrohres stoßen sollten, um unnötigen Schaden zu vermeiden. Nach einiger Zeit sammelt Sie des Professors Wunderhund (er hört auf den Namen Bones) ein, es folgt eine kleine Statistik.

Auf großartige Zwischensequenzen hat Shiny verzichtet, knappe Grafiken und eingeblendeter Text wirken auf Wing-Comman-

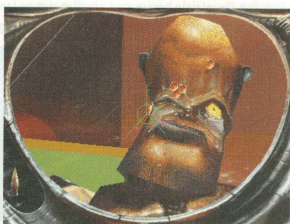




Beim Anflug auf einen Citycrawler versucht Kurt, unter Raketenbeschuß Extrawaffen einzusammeln.

hen. Die Polygondarstellung sorgt nicht nur für verlustfreies Zoomen und beeindruckende Geschwindigkeit, sondern auch für einen aus dem indizierten »Quake« bekannten Effekt: Tritt oder schlägt ein direkt vor Ihnen stehender Feind nach Ihnen, werden seine Gliedmaßen extrem vergrößert und scheinen fast aus dem Monitor zu ragen. Bei Fernduellen sehen Sie Ihre eigenen Salven als Einschläge. Spritzen graue Splitter auf, beschießen Sie eine Wand oder ähnliches. Grüne Fetzen kennzeichnen getroffene Gegner, und rote stehen für zerstörbare Objekte. Die gegnerischen Geschosse werden als blaue und rote Vektorbalken dargestellt. Man kann eine aus großer Entfernung abgefeuerte Salve sekundenlang durchs Zielvisier betrachten, im letzten Moment in den Laufmodus schalten und zur Seite hechten.

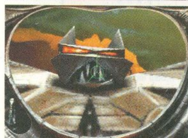
Die Konsolenherkunft von Shiny zeigt sich in den vielen Puzzle- und Hüpfeinlagen. Oft führt ein versteckter Weg zu einer Position, von der aus sich ein mit Außerirdischen vollgestopfter Platz



Der Oberboß wurde bereits fünfmal am Kopf getroffen, doch das läßt ihn kalt.







Nach dem Heranzoomen erweist sich der kleine Fleck am Horizont als schwebender Alien.



▲ Aus der Nähe betrachtet scheinen die Monster aus dem Monitor herauszuragen.



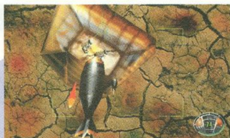
Dieser Zwischengegner heizt uns mit vehementem Dauerfeuer ein.

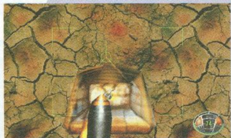


◀ Per Fallschirm kommt man an unzugängliche Stellen oder überlebt Abstürze.

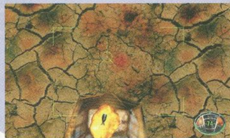
der-gestählte Spieler seltsam spartanisch. Doch so einfach die jeweilige Missionsbeschreibung (»Ein Citycrawler nähert sich Ortschaft X«), so vielfältig die Levels. Jeder Crawler zeigt eine andere Architektur und enthält neue Gegner, Zwischen- und Endmonster. Einmal trifft Kurt auf eine überdimensionierte Schießbude, in der große Laserkanonen auf vier Meter hohe Menschenattrappen feuern. Hat er dann selbst die Kanonen erreicht, zappeln plötzlich Aliens zwischen den Attrappen herum und versuchen, den Schüssen auszuweichen. Überhaupt sind die bösen Monster ein Quell für manches Schmunzeln. Die unförmigen Gesellen freuen sich sichtlich, wenn sie versehentlich einen Kollegen treffen. Manche rennen mit Megabomben bewaffnet auf Sie zu und sprengen sich selbst in die Luft. Andere schleppen gerade große Behälter, erschrecken bei Ihrem ersten Schuß und werden unter ihrer Last begraben. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie das erste Mal einen grauen Mülleimer verfolgen, der kreischend vor Ihnen flieht – holen Sie ihn lieber ein und freuen sich über satte 150 Prozent Lebensenergie. Ansonsten erhält man verlorene Hitpoints durch Bonbons, Äpfel, Brathähnchen und grüne Energiedrinks zurück.

MDK hat ein gutes Dutzend Extrawaffen zu bieten. Die Hauptwumme läßt sich zwar nur auf eine Weise verbessern; 300 Schuß lang richtet sie dann mehr Schaden an. Dafür findet sich diverse Spezialmunition für den Scharfschützenmodus, etwa zielsuchende Kugeln. Hinzu kommen Gimmicks, die Kurt in der 3D-Sicht einsetzt: Handgranaten machen auch stärkeren Gegnern zu schaffen, ein Tornado fegt ganze Gruppen weg. Eine fahrbarer, bemalter Jahrmarktsballon lenkt als notdürftige Kurt-Attrappe alles Feuer auf sich, ein riesiger Hammer erzeugt Schockwellen. Ab und an dürfen Sie den Cyborghund zu Hilfe rufen, der dann im Freien einen Luftangriff durchführt. Eine spezielle Bombe wirkt auf die Aliens wie eine geöffnete Schatztruhe auf irdische Piraten. Alle in der Nähe befindlichen Gegner rennen auf den seltsamen Kasten zu, der kurz darauf explodiert. Völlig verrückt ist ein Earthworm-Jim-inspiriertes Extra: Visieren Sie im Moment des Aufnehmens einen Gegner an, fällt diesem eine Kuh auf den Kopf. Schauen Sie ins Leere, sind Sie selber das Ziel ...









Per Bomber räumt Kurt eine Verteidigungsstellung aus dem Weg – zu Fuß wäre dieses Unterfangen weit schwieriger.

Technik-Tip: MDK läuft auf einem Pentium/90 vernünftig und ab einem Pentium/133 absolut flüssig. Man kann zwar zwischen zwei recht ähnlichen Detailstufen wählen, nicht aber den künstlich verkleinerten Bildschirmausschnitt vergrößern. Unter Windows 95 soll durch Ausnutzung von Direkt 3D eine noch bessere Geschwindigkeit erreicht werden, uns lag zum Test jedoch nur die DOS-Version vor. Shiny plant in Kürze einen Patch speziell für MMX-Systeme. **(la)**



Von einer transparenten Plattform schauen wir nach unten.



Dieser Alien weicht uns durch einen beherzten Seitwärtssprung aus.

JÖRG LANGER



Der ganze Rummel um MDK samt Ratespielchen bezüglich der Abkürzung (»Macht Dichten krank?«) hatte mich ziemlich mißtrauisch gemacht. Doch zur Abwechslung rechtfertigt in diesem Fall das fertige Spiel die wichtigtuerische Werbung. Geboten wird zynisch-humorvolle 3D-Action der »Es fliegen die Fetzen«-Kategorie. Peinlich für das kürzlich erschienene Tomb Raider ist, daß MDK gar kein Action-Adventure sein will, meinem Gefühl nach aber deutlich mehr Puzzles pro Quadratkilometer bietet. Von der Gegnerfülle ganz zu schweigen ...
Die Grafik von MDK hat mich voll überzeugt: Sie ist schnell, abwechslungsreich und bietet auch auf Standardrechnern optische Gags wie Transparenzeffekte oder Glassplitter, die mir um die Ohren sausen. Die Sounduntermalung paßt wunderbar zur leicht abgedrehten Stimmung des Spiels: Dicke Aliens stoßen piepsige Schimpfworte aus, adrenalinbeschleunigende Musik wechselt sich mit verzerrten Kinderliedern ab. Die sechs Levels sind riesengroß – aber trotz der Unterteilungen eben nur sechs Levels: Gäbe es mehr, hätte man häufiger ein Erfolgserlebnis. Die Hauptsache aber stimmt – noch mehr Abwechslung kann man sich kaum wünschen. Einfach ist das Spiel allerdings auch im leichten Schwierigkeitsgrad nicht; MDK verlangt Ihnen Fingerfertigkeit und Intuition ab. Wenn Sie sich dem gewachsen fühlen, kann ich Ihnen die drei Buchstaben wärmstens empfehlen.

MDK

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	❶❷③④⑤ *
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Monika: ★★★★★ Michael: ★★★★ Roland: ★★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★★★

JÖRG LANGER: 

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

CD-ROM GAMES

SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
SIEDLER CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	KD	79,90
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	KD	29,90
SIM GOLF*	KD	69,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	19,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIM TUNES	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADE*	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK & SYSTEM SHOCK	E	39,90
SPACE JAM	DA	49,90
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPLITTERWELTEN	KD	54,90
STADT DER VERLORENEN KINDER*	KD	75,90
STAR CONTROL 3	DA	59,90
STAR FLEET ACADEMY*	KD	69,90
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	E	79,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	E	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STRIKER 96	KD	19,90
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA Classics)	DA	29,90
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SWIV 3D	E	75,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	KD	79,90
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	KD	14,90
TEAMCHEF	KD	19,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	DA	75,90
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	DA	99,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL*	KD	75,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	DA	69,90
TNN FISHING 96	DA	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TORIN'S PASSAGE	DA	19,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL	DA	54,90
TRACERS	KD	59,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97*	DA	69,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 (EA Classics)	DA	14,90
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	49,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VERSAILLES 1685	KD	69,90
VIRTUA COP / WIN 95	DA	69,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	DA	24,90
VIRTUAL SNOOKER	DA	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WAGES OF WAR	E	79,90
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING ARMADA (EA Classics)	DA	9,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	E	59,90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	KD	39,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	E	69,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	KD	49,90

CD-ROM MULTIMEDIA

101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	KD	54,90
202 FAX-CARTOONS	DA	39,90
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	KD	79,90
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BAYERN MUENCHEN KALENDER	KD	9,90
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION (NAVIGO)	KD	75,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	KD	85,90
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	KD	79,90
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	KD	79,90
KURSBUCH GESUNDHEIT	KD	49,90
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST	KD	95,90
MUSÉE D' ORSAY	KD	79,90
PC - DER GROSSE ZAUBERKASTEN	KD	69,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	DA	79,90
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
SYSTEM LOTTO V5.0 SPEED	KD	29,90
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	KD	59,90
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	KD	29,90
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH UND DER HONIGBAUM (DISNEY)	KD	69,90
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils	49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils	65,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC ZUBEHÖR

ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		109,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	459,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		229,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	199,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		19,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	KD	19,90
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80
TOMB RAIDER	KD	14,80

AFTERLIFE, **BAPHOMETS FLUCH,** CIVILIZATION 2, DIE FUGGER 2, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, COMMAND & CONQUER, COMMAND & CONQUER MISSION, **COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT,** RIDDLE OF MASTER LU, **SCHLEICHFAHRT,** SIEDLER II, THE DIG, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WING COMMANDER 4, **Z** UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ANDRETTI RACING	DA	85,90
AREA 51	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	KD	85,90
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN*	DA	89,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	KD	99,90
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
CROW: CITY OF ANGELS*	DA	85,90
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
DISRUPTOR	DA	85,90
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FIRO & KLAWD	DA	89,90
FORMEL 1	DA	99,90
GALAXIAN 3	DA	89,90
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90

SONY Playstation Games

KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE*	KD	85,90
MAGIC CARPET	KD	39,90
MAGIC - THE GATHERING*	DA	89,90
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	DA	85,90
MYST	KD	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	DA	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2*	KD	85,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	DA	89,90
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 96	DA	49,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PORSCHE CHALLENGE*	KD	95,90
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	DA	85,90
PROJECT OVERKILL	DA	89,90
RAGING SKIES	KD	99,90
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
ROAD RASH	DA	85,90
SHELL SHOCK	DA	79,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	DA	85,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SPACE JAM*	KD	85,90
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUIKODEN*	KD	99,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	99,90
TEMPEST X3	DA	85,90
THEME PARK	DA	85,90
TIME COMMANDO	KD	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	DA	85,90
TOMB RAIDER	KD	89,90
TOP GUN	DA	85,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90

SONY Playstation Games

TUNNEL B1	DA	85,90
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS	DA	65,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	KD	89,90
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	99,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		399,00
ACTION REPLAY 1		69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
ANTENNENKABEL		49,90
EURO SCART KABEL (SONY)		69,90
LINK KABEL (SONY)		49,90
MAD CATZ LENKRAD		149,90
MAUS		59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)		49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
NETZKABEL		19,90
JOYPAD		59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG		29,90
PREDATOR LIGHTGUN		69,90
RGB SCART KABEL		29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD		89,90

NINTENDO 64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA	399,90
ANTENNENKABEL N64	DA	55,90
MEMORY CARD 1 MB N64	DA	65,90
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	DA	59,90
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	DA	59,90
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	DA	65,90
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA	29,90
FIFA64 N64*	DA	149,90
GOEMON 5 N64*	KD	139,90
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	DA	139,90
NBA HANGTIME N64*	DA	139,90
PILOTWINGS N64	KD	119,90
SUPER MARIO N64	KD	95,90
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	KD	24,80
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	139,90
TUROK N64	KD	139,90
TUROK N64 ENGL. VERSION	E	139,90
WAVERACER N64	KD	89,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	DA	139,90

TOP FIVE Wial TOP FIVE
APRIL 97

Space Jam
Was passiert, wenn sich Bugs Bunny und seine Freunde mit Michael Jordan zusammen tun, um in einem einmaligen Basketball-Match gegen Außerirdische antreten, die die Herrschaft über die Erde gewinnen wollen? Finden Sie es doch heraus... im Kino oder auf Ihrem PC!!! Hier erwartet Sie ein Basketball-Spiel der Extra-Klasse.

Dt. Anl. 49,90

MDK
Mit MDK erwartet Sie eines der besten Spiele dieses Jahres; gigantische Wertungen in der Fachpresse (bis zu 96%) sprechen für sich. Als Einzelkämpfer treten Sie in einer 3D-Umgebung, deren grafische Qualität unübertroffen ist, einem verrückten Professor und seinen willenlosen Schergen entgegen. Doch hier ist Köpfchen gefragt, denn der gewaltsame Weg ist nicht der bessere. Sie treffen auf Gegner, die grafisch und spielerisch so komplex gestaltet sind, daß Sie noch nie etwas vergleichbares gesehen haben. Mit der stufenlosen Zoom-Funktion können Sie Kämpfe extrem gut kontrollieren, ohne daß die Grafikdarstellung darunter leidet. Ein Feuerwerk von Adventure, Action und versteckten Gags!!!

Kompl. Dt. 79,90

Stadt d. verl. Kinder
Erst als Kultfilm im Kino zu sehen, jetzt als einmaliges Grafik-Adventure auf CD-ROM von Psygnosis. Sie spielen ein Mädchen, das in einer verfallenen, surrealistischen Hafenstadt lebt, in der kleine Kinder auf mysteriöse Weise verschwinden. Sie suchen Ihren Bruder und verfolgen eine Spur zu einem alten Professor, der versucht durch die Träume von Kindern wieder jung zu werden.

Kompl. Dt. 75,90

FORMEL 1
Nach der Playstation-Version bricht Psygnosis alle Rennspiel-Rekorde auf CD-ROM. Mit Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten erwartet Sie ein grafisches Spektakel, wie es noch kein Rennspiel bieten konnte. Mitt allen Originalstrecken und Teams.

Kompl. Dt. 79,90

Unser neuer Katalog ist da!!

Lords of the Realm 2
Der König ist tot und England braucht einen neuen Herrscher. Im Kampf mit vielen anderen Rittern müssen Sie Territorien erobern und Ihre Gegner in die Knie zwingen. Mit verbesserter Grafik und Spiel-Engine.

Kompl. Dt. 79,90

Die WIAL Top 5 werden nicht aus Verkaufszahlen ermittelt, sondern stellen Empfehlungen unserer Mitarbeiter dar.

GOLD PLAYER

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SONIC COLLECTION



Dr. Robotnik kann es nicht lassen – wieder will der verrückte Wissenschaftler die Chaos-Edelsteine für seine dunklen Machenschaften mißbrauchen. Höchste Zeit, Rennigel Sonic und seinen Freunden helfend unter die Arme zu greifen.



O weh! Die schönen Ringe! Der Fehlsprung auf die Stacheln läßt sie in alle Himmelsrichtungen verschwinden.

Eigentlich dachten Sonic und sein Kumpan Tails am Ende von »Sonic the Hedgehog 2«, daß sie das »Todesei«, die fliegende Festung von Dr. Robotnik, zerstört hätten. Weit gefehlt, denn das Abenteuer geht weiter, und zwar in den Spielen »Sonic 3« und »Sonic & Knuckles«, die Sega für den PC auf einer CD unter dem Namen »Sonic Collection« veröffentlicht. Darin macht Robotniks Todesei eine Bruchlandung auf der sagenumwobenen »Schwebenden Insel«. Diese gleitet durch die Lüfte, weil sich auf ihr die Chaos-Edelsteine befinden, deren Kräfte auch sonst für merkwürdige Phänomene sorgen. Bereits in Sonic 2 war Robotnik hinter den Steinen her – jetzt liegen sie auch noch genau vor seiner Nase. So setzt er alles daran, sie einzusammeln und in seine Festung einzubauen, damit diese wieder in den Himmel aufsteigen kann. Um sich unsere Helden Sonic und Tails, die das natürlich verhindern wollen, vom Leib zu halten, hetzt er ihnen mit einer Lüge Knuckles, den Hüter der Edelsteine, auf den Hals. Er behauptet einfach, daß in Wahrheit nicht er, sondern das dynamische Duo die wertvollen Klunker klauen will. Obendrein verwandelt Dr. Robotnik sämtliche Tiere, die auf der Insel leben, in gefährliche Badniks. Glücklicherweise können Sonic, Tails und Knuckles diese seelenlosen Roboter mit einem beherzten Sprung auf den Kopf erlösen.



Bevor Sonic ihn vor Robotnik warnen kann, rafft Knuckles die Chaos-Edelsteine zusammen und verschwindet in die Tiefen der Insel.



Mit einem gewagten Manöver ist Knuckles auf dem Looping gelandet – leider gibt es hier nichts zu holen.



In Sonic 3 stürmen entweder Sonic, Tails oder gleich beide durch sechs Welten, die in jeweils zwei Abschnitte unterteilt sind. Bei Sonic & Knuckles geht die Jagd nach Robotnik durch die gleiche Anzahl von Levels weiter. Hier lenken Sie entweder die Geschicke von Sonic oder Edelsteinwächter Knuckles. Der Clou, den Sega damals für das Mega-Drive-Videospiel ersonnen hat: Die Spielmodule können ineinander und dann gemeinsam in die Konsole gesteckt werden. Auf diese Weise wetzt Knuckles nun auch durch Sonic 3, und Tails hilft Sonic in den Gefahren des vierten Teils aus der Patsche. Je nachdem, welche Figur Sie wählen, verändern sich die 24 Levels (zweimal sechs Welten à zwei Abschnitte). Denn jeder Held verfügt über eine oder mehrere Spezialfähigkeiten. Ist das bei Sonic eine rollende Attacke, mit der er seine Gegner ausschaltet oder die ihn gar kurzfristig unverwundbar macht, kann der Fuchs Tails mit seinen zwei Schwänzen wie ein Hubschrauber fliegen, Geschosse abwehren und sogar





Im Marmorgarten müssen Sonic und Tails Abgründe mit den verschiedensten Hilfsmitteln überwinden.

IM VERGLEICH

	SONIC COLLECTION	EARTHWORM JIM	GEX
Präsentation	Gut	Sehr gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Gut	Gut
Multiplayer	Gut	nicht v.	nicht v.
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★

Präsentation ist nicht alles – das zeigt sich beim Vergleich dieser drei Jump-and-run-Spiele wieder einmal besonders deutlich. Zwar bringt der wackere Regenwurm Jim eine schönere Grafik als Sonic mit, aber garstig schwere Levels versetzen nicht jeden Spieler in Entzücken. Sehr viel Bewegungsfreiheit und drollige Animationen gibt es bei Gex, die wie Knuckles auch die Wände hochgehen kann. Allerdings sorgen etliche Nickeligkeiten im Levelaufbau für Frust. Die Sonic Collection thront über den beiden Konkurrenten: Stets faire Levels, witzige Ideen und jede Menge Abwechslung machen sie zur besten der drei Konsolenumsetzungen.

JÖRG LANGER



Die Sonic-Hintergrundmelodie, die Roland morgens so angenehm im Ohr hat, sucht mich eher in Alpträumen heim: Das unablässige Dideldüdeldi nervt. Dem Hab-mich-lieb-Stil der Konsolengrafik kann ich einen gewissen Charme nicht absprechen, wenngleich ich mehr Animationsstufen oder eine höhere Auflösung bevorzugen würde.
Aber das eigentliche Spiel! So vollgestopft mit herzigen Kleinigkeiten würde ich mir typische Strategiespiele wünschen. Steile Hügel erklimmt Sonic nur mit Anlauf, sonst rutscht er auf halbem Wege rückwärts. An allen Ecken sind Extras versteckt, kein Level sieht aus wie der vorige. Ständig ist etwas los, der Rennigel saust durch Loopings und über Schanzen, schwingt an Lianen oder zieht sich per Flaschenzug nach oben. Auch erklärte Niedlichkeits-Hasser könnten sich mit diesem Motivationsfeuerwerk anfreunden – den klebrigen Zuckerguß kann man ja nach dem Spielen abwaschen ...

tauchen. Wächter Knuckles krabbelt senkrechte Wände hoch, kann dickste Gesteinsschichten zerschmettern und einen fulminanten Hechtsprung hinlegen. Den Super-Spin-Dash beherrschen alle drei. Damit beschleunigen Sie auf irrwitzige Geschwindigkeiten oder knacken Steine und dicke Barrieren.

Als Bonbon enthalten die Welten für jede Spielfigur besondere Ecken. Schicken Sie beispielsweise Knuckles in Sonic 3, sind für ihn die Zugänge zu Spezialebenen plötzlich nur durch eine beherzte Wandbesteigung zu erreichen. Selbst in Sonic & Knuckles allein ist die Umgebung für jeden der beiden Helden unterschiedlich aufgebaut. Knuckles öffnen sich bisher verschlossene Wege und führen ihn oft in Gebiete, die Sonic und Tails bisher noch nie zu Gesicht bekommen haben.

Achten Sie auf die goldenen Reifen – es lohnt sich. Denn für 100 eingesammelte Ringe gibt es ein Bonusleben. Außerdem sind in jedem Abschnitt mehrere Sternschilder plaziert, an denen Sonic & Co. nach einem vorzeitigen Ableben dann erneut auf Tour gehen. Wenn Sie beim Passieren eines Schildes mehr als 50 Ringe dabei haben, öffnet sich ein Tor zu einem von drei Bonuslevels. Das sind im einzelnen ein Kaugummiautomat, eine Art einarmiger Bandit sowie ein flipperähnliches Gebilde. In allen lagern Bonuspunkte, -gegenstände oder Continues. Bei all diesen schönen Sachen sollte die Suche nach den Chaos-Edelsteinen nicht vergessen werden. Je sieben Steine sind in den Welten jedes Spiels versteckt. Wenn Sie einen großen goldenen Ring sehen: hineinspringen! Dann landen Sie nämlich in einer Spezialebene, in der das Umfärben einer bestimmten Anzahl blauer Kugeln mit einem der sieben Edelsteine belohnt wird. Schaffen Sie es, alle zu ergattern, steht ein anderes Spielende bevor. Außerdem kann Sonic dann sogar zu »Supersonic« mit ungeahnten Kräften mutieren – kein Wunder, daß Robotnik so heiß auf die wertvollen Stücke ist. Unterwegs stehen auch zahlreiche Monitore herum. Dahinter verbergen sich feine Extras, von zusätzlichen Ringen über Unverwundbarkeit bis hin zu einem Bonusleben. Ein Wasserschild versorgt Sie mit Luft, wenn Sie untergetaucht sind, ein Blitzschild zieht Ringe in Ihrer Nachbarschaft magisch an, und ein Flammenschild schützt vor Robotniks Feuersbrünsten und gibt Ihnen eine Feuerball-Spezialattacke. Die haben Sie auch bitter nötig, denn am Ende jedes Abschnitts wartet ein besonders harter Gegner oder



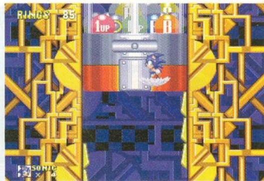
Halb Vegas, halb Rummel: Die Karnevalsnacht auf der schwebenden Insel treibt es bunt.



Robotnik läßt sich in seinem Gefährt am Ende des Marmorgartens nur mit vereinten Kräften besiegen.



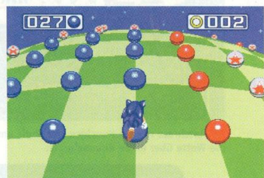
Wasser marsch: In der Hydrocity werden unsere Helden wild umhergewirbelt.



Einer der Bonuslevels: der Kaugummiautomat, dem Sonic etliche Extras entlocken kann.



Damit springt sich es noch mal so gut: das Blitz-, Wasser- und Flammenschild.



Sammele sie alle – in diesen Spezialebenen sind die Chaos-Edelsteine versteckt.

HENRIK FISCH



Gefühle der Rührung, Tränen in den Augen, Hände falten: Ich kann nicht anders, beim Anblick des herzigen blauen Rennigels überkommt es mich einfach. Meine Güte, was habe ich die vier Sonic-Teile auf dem Mega Drive gespielt. Und jetzt gibt es eines der meiner Meinung nach besten Konsolen-Spiele auch für den PC.
Gut, die Grafik mag nicht dem aktuellsten PC-Standard entsprechen und ruckelt manchmal noch auf kleinen Pentiums. Aber völlig egal: Sonic ist einfach der Überknaller. Allerdings sollten Sie geduldig die gigantischen Levels erforschen und ruhig auch mal mit Tails oder Knuckles spielen (die mag ich eigentlich noch lieber). Erst dann entfaltet die blaue Droge ihre volle Wirkung. Mein Rat für alle Action-Fans: Sofort auf den Einkaufszettel schreiben und mit einem dicken Ausrufezeichen versehen.

GOLD PLAYER









Nachdem Robotniks Gefährt wieder einmal zerstört und zahlreiche Tiere befreit worden sind, sieht Sonic mit Schrecken die fliegende Festung vorbeiziehen.

Robotnik selbst auf Sie, dessen verwundbare Stellen während des Showdowns erst noch ausbaldowert werden müssen. Sicherlich können Sie schnurstracks zum Ausgang rennen, doch richtig viel Spaß macht die Entdeckungstour durch sämtliche Ecken und Winkel der schwebenden Insel. Oft müssen Sie ein paar Steine aus dem Weg räumen, um Sprungfedern oder geheime Passagen benutzen zu können. Bei allem Herumstöbern sollten Sie einen Blick auf die Uhr nicht vergessen – für jeden Abschnitt haben Sie höchstens zehn Minuten Zeit, dann verlieren Sie ein Leben und beginnen am zuletzt passierten Sternschild. Um reine Geschwindigkeit geht es in drei speziellen Mehrspieler-Rennen. »Grandprix« enthält fünf Spezialkurse, in denen im Splitscreen-Modus je zwei der drei Helden um die Wette wetzen. »Matchrace« ist einfach einer dieser Kurse, und in »Time Attack« geht je ein Spieler auf die Jagd nach einem neuen Zeitrekord. Noch grandioser: Der Teammodus, in dem zwei Spieler gemeinsam durch die Welten düsen. Dabei kann Tails beispielsweise Sonic über Hindernisse hinwegfliegen oder für ihn ein paar Ringe einsammeln.



Im Matchrace rennen Knuckles und Sonic um die Wette über einen Rummelplatz.



Das Leveldesign ist äußerst fair. Wenn Sie an einer Stelle partout nicht weiterkommen, schauen Sie sich genau um – irgendwo ist bestimmt eine Sprungfeder oder ein anderes Hilfsmittel verborgen. Die Musik ertönt nicht nur originalgetreu und herzallerliebst im FM-Sound. Besitzer einer General-MIDI-Karte können sich sogar an einer gut umgesetzten Orchestervariante der Hintergrundmelodien erfreuen. Es darf gespeichert werden: In Sonic 3 und dem Kombipack aus beiden Spielen haben Sie mehrere Speicherplätze, die Sie jeweils an den Anfang des zuletzt besuchten Levels bringen. Wie beim Konsolen-Original ist das jedoch für Sonic & Knuckles allein nicht vorgesehen – schade.

Technik-Tip: Verglichen mit dem Spiel im Fenster ruckelt Sonic im Vollbildmodus geringfügig stärker. Wenn Sie auf höchste Geschwindigkeit Wert legen, starten Sie also Sonic am besten im Windows-Fenster und schalten dazu noch die Auflösung auf 640 mal 480 Pixel herunter. Verringern Sie die Anzahl der Farben auf 256, das spart weitere Rechenkraft fürs Spiel. (ra)



Sonic spaziert mühelos in die Spezialebene; Knuckles muß dazu erst die Wand hochklettern.





Gleich und doch nicht dasselbe: Knuckles marschiert durch den Gang, während Sonic in die Röhre guckt.

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Heute morgen schlaftrunken den Wecker ausgeschaltet, da klinkt sich schon eine Melodie in meinen Gehirnwindungen ein – hoppla, das ist ja die Hintergrundmusik von Sonic 3. Wohl gestern mal wieder etwas zu lange durch die schwebende Insel gerannt. Sie lesen richtig: Eigentlich bin ich gar nicht der große Actionspieler vor dem Herrn, aber wenn es dann ein Spiel schafft, mich tagelang lahm zu legen, soll das wohl etwas heißen. Selbst während ich diesen Text schreibe, wanderte der Mauszeiger immer wieder verstohlen zum Sonic-Icon.

Ich kann mich den Worten von Henrik nur anschließen: Dieses Jump-and-run macht einen Riesenspaß. Die hochgradig abwechslungsreichen Levels wie der Marmorgarten, der schrille Rummelplatz oder Robotniks fliegende Festung strotzen nur so vor Gags und witzigen Details. Die infektiöse Musik paßt perfekt zum Geschehen, das deutlich weniger ruckt als Sonic CD für den PC. Und das fällt eh nur den Zuschauern auf – als Spieler hat man alle Augen voll zu tun, das Geschehen auf dem Bildschirm zu verfolgen. Die Sonic Collection darf in keiner anständigen Spielesammlung fehlen!

SONIC COLLECTION

Hersteller:	Sega	Hardware:	❶❷❸④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★★ Monika: ★★★★★ Michael: ★★★ Alex: ★★★★★ Martin: ★★★★

ROLAND AUSTINAT: 

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

MEDIUM

BIG PACK

Your way to flavor.



1/97

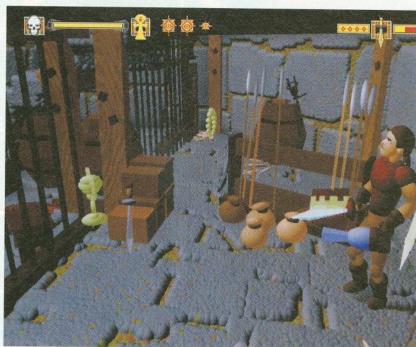
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

ECSTATICA 2



Wer reitet so schnell durch Nacht und Wind? Es ist der Held, die Frau sitzt hint'. Sag' Weib, warum birgst du so bang dein Gesicht? Siehst Reiter du die Gargoyles nicht? Doch eh' der Held zum Monster schaut, hat es ihm schon die Frau geklaut.



Schätze: Unser Held schätzt Schätze.

Daß ein harmloser Reitausflug schnell zum Abflug ins Ungewisse geraten kann, zeigt das Action-Adventure »Ecstatica 2« im Intro auf eindringliche Weise. Nach harten Kämpfen mit schrecklichen Dämonen gelang es dem Helden, die bezaubernde Ecstatica zu befreien. Kaum befindet er sich mit seiner Holden endlich auf dem Weg in den wohlverdienten Urlaub, respektive die Flitterwochen, schon kommt prompt etwas dazwischen. Da hat der Chefmagier mal wieder herumexperimentiert und das heilige Siegel der Vorfahren zerbrochen. Nun versucht er, gemeinsam mit vier gleichgesinnten Zauberern, es anders zusammenzusetzen. Gelingt dies, sind anhaltendes Chaos und Leid die Folge. Was das bedeutet, erlebt der Held gleich zu Beginn: Nach der Entführung seiner Freundin gibt es ein böses Erwachen am Pranger – ringsum reglose Körper, und alles was sich noch bewegt, geht schnurstracks auf ihn los.

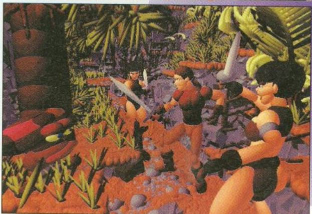


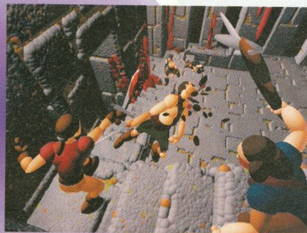
Bis unser Held sich dem Archmage stellen darf, muß er Warlock, Sorceress, Wizard sowie Necromancer besiegen und alle sieben Siegelteile besitzen.



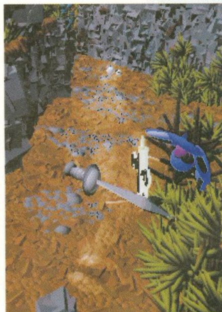
Zuvorderst gilt es, die Herzallerliebste zu befreien. Also: mit der Fünferbande aufräumen, die sieben Teile des Siegels wiederbeschaffen und sie richtig zusammenzusetzen. Überlebenschancen bestehen dabei nur für diejenigen, die sich schleunigst mit der Tastatursteuerung vertraut machen und flott (re-)agieren. Neben Standardbewegungen beherrscht die Spielfigur Kampf- und Spezialtechniken (etwa einen Rückwärtssalto) und kann springen oder schwimmen. Nur mit dem Gesamtrepertoire sind Sie in der Lage, den starken Gegnern Paroli zu bieten, denn auch Andrew Spencers zweites Action-Adventure fordert Ihren ganzen Einsatz. Erneut schicken Sie einen ellipsoiden Charakter durch mittelalterliche Szenarien, die fast ausschließlich aus den gequetschten Kreisen gebastelt sind. Beim Umschalten auf das nächste Bild ändert sich jeweils die Kameraperspektive. Je nach Standort und Bewegungsrichtung wird der Held entsprechend größer oder kleiner. Seine Hauptbeschäftigung ist ganz klar die Monsterjagd. Unholde streifen in rauhen Mengen durch die Lande, so an die 50 verschiedene Typen mögen es wohl sein. Von der schnellbeinigen Spinne, über den keulenschwingenden Durchschnittsgoblin bis zum felsenschleudernden Steinmonster sind so ziemlich sämtliche Spezies vertreten. Sie alle benutzen unter-







Über Monstermangel kann sich der Spieler nicht beklagen.



Schau genau: Nach dem Genuß eines Unsichtbarkeitstranks sieht man den Ellipsoiden durchsichtig und nur Augen und Waffe der Spielfigur richtig.



Wenn Sie die Fee einfangen, bekommen Sie Energie.



Hier gibt die Priesterin bei der Kristallkugel gerade ein paar Tips.

schiedliche Angriffsmuster. Steckt der Held Treffer ein, strauchelt er oder fällt gar zu Boden. Mit etwas Pech purzelt er eine Böschung, in schlimmeren Fällen eine Treppe oder einen Abhang hinab. Gefahren drohen nicht nur von den Bösewichten, sondern auch durch riesige Schwingpendel, Schiebetüren, Abgründe oder Kaminschächte. Mit etwas Beobachtungsgabe und Geschick können Sie solche Fallen manchmal umgehen. Auch die Achillesfersen der Widersacher lassen sich durchschauen und ausnutzen. Nicht immer lohnt der Einsatz schwerer Geschütze, wenn ein gerader Fausthieb ausreicht. Aufgrund derart rauher Sitten klopft bald keiner mehr an die Tür, sondern tritt diese dezent mit filigraner Fußtechnik ein. Dieselbe Methode öffnet Truhen oder aktiviert Hebel und Schalter. Aber Kampfkunst und Spezialattacken in allen Ehren: Es ist trotzdem ratsam, sich schnellstmöglich mit einer Waffe auszustatten. Denn selbst der schönste Rundumschlag nützt nichts, wenn sich viele Widersacher von mehreren Seiten zugleich nähern. Weithin verstreut liegen verschiedene Schwerter, Äxte und Stäbe, manche davon verfügen über begrenzte magische Ladung. Sie können immer nur eine Waffe bei sich tragen. Wechseln tut jedoch not, da die Monster unterschiedlich empfindlich auf den Einsatz der diversen Haugeräte ansprechen. Sinnigerweise hat ein Skelett unter Fußtritten mehr zu leiden, als unter Schwerthieben. Entsprechend schön krachen die Knochen. Werwölfen hingegen entlockt ausschließlich ein Silberschwert das letzte Heulen. Als Alternativausrüstung gibt es noch magische Fähigkeiten. Bei manchen Gegnern kommen Sie nämlich nur mit Magie weiter. Für deren Einsatz brauchen Sie aber erstmal Mana. Ab und zu hinterlassen hingemetzelte Feinde eine Schriftrolle, deren Aufnahme für besagte Zauberkräfte sorgt. In der Statusleiste sind sie durch Sterne symbolisiert. Diese erschei-



JÖRG LANGER ★★★

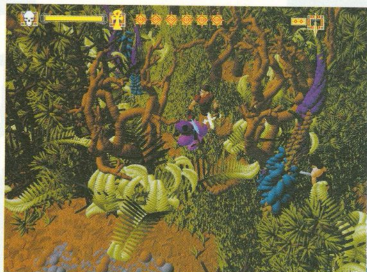


Andrew Spencer hat es schon gut erwischt: Dank seines noch aus C64-Zeiten herrührenden Rufes als toller Starprogrammierer genießt er bei seinem Brötchengeber allem Anschein nach Narrenfreiheit. Das Fehlen eines Inventars nervt genauso wie im ersten Teil von Ecstatica. Wenn mein Bildschirm-Ich beispielsweise einen Trank in sich hineinschüttet (vermutlich, um sich angesichts der überschweren Gegner Mut anzutrinken), legt es vorher das in der Hand gehaltene Objekt ab. Allzu leicht vergesse ich das Ding dann und merke fünf Minuten später, daß ich schlüssellos vor verschlossener Tür stehe.
Gütiger Himmel, ein Spiel soll Spaß machen, keinen Dauerfrust! Dabei sieht das Action-Adventure mit seinen wohlgerundeten Ellipsoiden noch besser aus als der attraktive Vorgänger. Die Perspektiven werden ebensowenig langweilig wie die Gegner, das mittelalterlich-phantastische Szenario könnte mich nächtelang fesseln. Doch selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe ist Ecstatica 2 nur etwas für geschickte Kämpen, und das Inventargerödele überwiegt für mich alle positiven Aspekte: Drei Sterne für diese zweite verpaßte Chance.

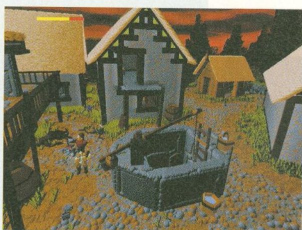
IM VERGLEICH

	ECSTATICA 2	ECSTATICA	REALMS OF THE HAUNTING
Präsentation	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Durchschnitt	Durchschnitt	Schlecht
Multiplayer	nicht v.	nicht v.	nicht v.
Wertung	★★★★	★★★	★★★

Mit seiner eigenwilligen Mischung gruseliger Videosequenzen und 3D-Grafiken kommt Realms of the Haunting im Rennen um den Spitzenplatz nicht recht in den Tritt. Der stete Wechsel zwischen den Darstellungsmodi tut dem Spielfluß nicht gut, und obendrein ist die Bedienung etwas mühsam ausgefallen. Das erste Ecstatica hatte zwar grafisch einiges zu bieten, krankte aber noch an einem hohem Frustfaktor. Zu viele schwere Gegner und zu wenige Rätsel gaben Grund zur Klage. Erhöhter Rätselanteil und drei Schwierigkeitsstufen heben im Verbund mit der feinen Präsentation den Nachfolger Ecstatica 2 aufs Siegertreppchen.



Im Dickicht des Dschungels verschwindet die Spielfigur fast völlig.



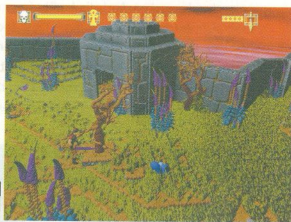
So gut wie kein Brunnen ist vor dem Recken sicher.



nen in drei Qualitätsstufen und maximal sechs solcher Symbole kann Ihr Charakter ergattern. Die Mühe lohnt sich, denn mit dem kompletten halben Dutzend Sterne bescheren Sie den Gegnern die fette Breitseite vom Feuerball bis zur Smartbomb.

Damit der dralle Zopfträger auch richtig ausgelastet ist, muß er zwischen den zahlreichen Kämpfen diverse Aufgaben erledigen. Am wichtigsten ist das Ergattern der Siegelteile. In deren unmittelbarer Nähe stehen leuchtende Kristallkugeln. Auf Berührung erscheint eine Priesterin, die mit Tips und Informationen für den Fortgang der Geschichte sorgt. Solange Sie noch etwas zu erledigen haben, bleibt die kristallene Kugel dunkel. Ergänzend zeigt die Charakterübersicht gefundene Stücke, informiert über den gesamten Energie- und Waffenhaushalt sowie über Ihren Spielfortschritt. Auch nach dem Lösen von Puzzles kommentiert die Klerikerin mit ein paar aufmunternden Sätzen Ihre Erfolge. Beispielsweise, wenn Sie sich Zutritt zur königlichen Gruft verschaffen, indem Sie in den Katakomben Totenköpfe sammeln oder mittels versteckten Hebel einen Geheimgang öffnen. Zum echten Grabräuber reicht es mangels Inventar aber nicht. Objekte müssen in der waffenfreien Hand gehalten und weggelegt werden, sobald der Held sich zwischendurch mit einem erkämpften Energietrank stärken will. Nicht für jeden Besiegten gibt es ein Schlückchen, dafür fällt nach dem Erfolg über Obermotze ein weiterer Siegelteil ab. Ganz selten wirkt sich Aufgenommenes auf den Vitalitätsbalken aus. So wächst der anfangs reichlich dünne Vorrat an Lebensenergie bis zu zweimal im Spielverlauf, was Sie an der jeweils veränderten Balkengröße erkennen. Zu den üblichen Power-ups kommen Unsichtbarkeits-Potions, manche Drinks sind giftig. Mittels Schlaftrunk müssen Sie den ansonsten unbesiegbaren Brunnenwächter ausschalten. In den weitläufigen Arealen freut sich der ermattete Wanderer über Teleporter. Schmerzlich vermissen dürfte er hingegen eine Automap. Nichtsdestotrotz finden sich nach und nach auch die meist wohlgehüteten Schlüssel zu bislang verschlossenen Türen. Ein langer Weg ist es allemal bis zum Duell mit dem fiesen Archmage. Glücklicherweise kann man jederzeit speichern. Die Bildauflösung läßt sich während des Spiels auch umschalten – ein Knopfdruck genügt. **(ms)**





Die Ruhe im Garten trügt, die Pflanzen sind sehr angriffslustig.



MONIKA STOSCHEK 

Frei nach dem Motto: »Ich denk' nicht, also prügel' ich« konnte man im Vorgänger vielleicht noch klarkommen – bei Ecstatica 2 dürfen zum Glück dann doch ein paar Gehirnzellen mehr an die Arbeit. Der Rätselanteil wurde erhöht, und dank der Einführung von Magiepunkten kommt sogar so etwas wie Rollenspiel-Feeling auf. Die ohnehin schon stimmige Optik geriet diesmal noch beeindruckender. Verstärkt wird das durch die geschickten Perspektivenwechsel, die mir den elegant animierten Helden in allen Größenvarianten nahebringen. »Realitätsnah«, aber ärgerlich ist, wenn er wegen eines Fehltritts zu Tode stürzt oder hinter einer Säule stehend kämpfen muß.
Ich will keineswegs verhehlen, daß der Schwerpunkt immer noch auf der Action liegt. Das hohe Monsteraufkommen verlangt konditionsstarke, gelenkige Finger. Selbst Profis wünschen sich angesichts riesiger Szenarien eine Automap. Einsteiger dürften manchmal etwas verloren den berühmten roten Faden suchen. Das fehlende Inventar ist eine ebenso alte wie häßliche Unart. Wenigstens wurden endlich mehrere Schwierigkeitsstufen spendiert. So sind die ärgsten Frusterlebnisse gemildert, die Speicherfunktion tut da ein Übriges. Alles in allem ist Ecstatica 2 ein würdiger Nachfolger.

ECSTATICA 2

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	❶②③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Michael: ★★★ Roland: ★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★

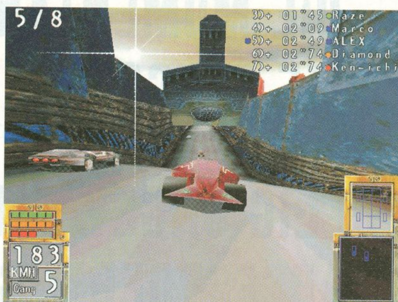
MONIKA STOSCHEK: 

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

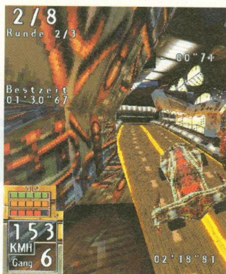
Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

POD

Jeder Mensch hat seine eigene Art, mit Konflikten fertig zu werden: Manche argumentieren geduldig, andere werden laut. In unserem Fall fahren die Streithähne Autorennen um ihr Leben.

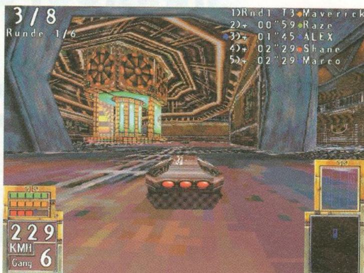


▲ Mit mehreren hundert Stundenkilometern rasen Sie bei POD über extrem kurvenreiche, asphaltierte Buckelpisten.



▲ Sprünge bei Höchstgeschwindigkeit enden oft mit einer unsanften Landung an der Leitplanke – ab und zu ähnelt das Spiel mehr einer Flugsimulation als einem Autorennen.

Durch einen Minenunfall wird auf dem Mond Io ein Virus freigesetzt, der sich rasend schnell ausbreitet und alles verschlingt, was ihm im Wege steht. Der Vorfall wird vertuscht, erst nach einigen Todesfällen beginnt die Evakuierung der Bevölkerung. Nun ist nur noch ein Raumschiff übrig, um dessen einzigen Sitzplatz sich die Zurückgebliebenen bekriegen. Aus Industrieteilen und Schrott bauen sie sich völlig überzüchtete Rennwagen und fahren auf den leeren Straßen der einst blühenden Kolonie harte Rennen, deren Sieger seine Haut retten und Io verlassen kann. Die Verlierer fallen dem Virus anheim.



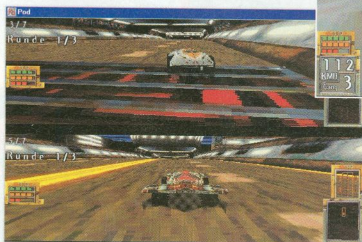
Die wilde Hatz führt Sie auch durch einen Atomreaktor, den Sie auf drei Wegen umfahren können.

Auf 16 unterschiedlichen Kursen müssen Sie Ihr fahrerisches Talent beweisen. Die sehr abwechslungsreichen Strecken führen nicht durch speziell für Rennen gebaute Stadien, sondern die menschenleeren Straßen und Wege der fiktiven Kolonie. Dadurch müssen Sie mit Problemen kämpfen, die »alltägliche« Rennfahrer nicht haben: Extreme Sprünge, starke Bodenunebenheiten und sehr unübersichtliche Streckenführung sorgen oft für harte Kollisionen mit der Straßenbegrenzung. Mit Joystick, -pad, Tastatur oder Lenkrad, die Sie frei programmieren können, steuern Sie einen von bis zu acht getunten Wagen. Da die einzelnen Kurse verschiedene Fahreigenschaften erzwingen, müssen Sie die Einstellungen Ihres Fahrzeugs zwischen den Wettbewerbsrunden verändern. Insgesamt stehen 300 Ausstattungspunkte zur Verfügung, die Sie möglichst geschickt auf Beschleunigung, Bremskraft, Bodenhaftung, Steuerung und Höchstgeschwindigkeit verteilen sollten. Um Ihnen auch die Chance zu geben, die Mischung der Werte im Trockentraining zu testen, steht ein kleiner Rundkurs zur Verfügung.

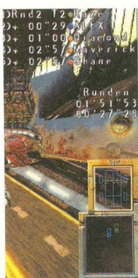


▲ Vorsicht, Falle: Die Brücke ist zerstört und muß umfahren oder übersprungen werden. Derartige Stellen werden Ihnen häufiger begegnen.

Alle eingeblendeten Anzeigen für Geschwindigkeit, Beschädigungen und gefahrene Zeiten sind bei Bedarf abschaltbar. Umgebung und Fahrzeuge werden durch texturierte Polygone dargestellt. Dabei ließen die Designer ihrer Phantasie offensichtlich freien Lauf: Die Vehikel sind futuristisch geformt, einige der Kurse geradezu psychedelisch bunt. Einer führt sogar durch einen Kokon mit riesigen Heuschrecken und an einer gigantischen Spinne vorbei, die allerdings nur Verzierungen darstellen. Um etwas mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, sind in den Kursen Abkürzungen und Sackgassen versteckt, die vor allem im Mehrspielermodus für hekti-



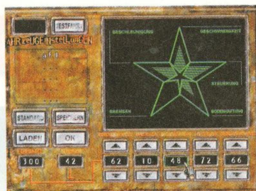
Im Splitscreen-Modus für zwei Spieler leidet die Übersicht dramatisch.

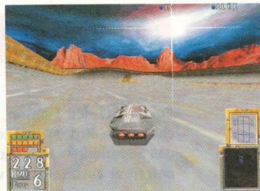


sche Momente sorgen – die computergesteuerten Fahrer weichen nur selten von der normalen Strecke ab. Bis Sie die Raserei beherrschen, wird einige Zeit vergehen – POD bietet trotz aller Unübersichtlichkeit keine Straßenkarte und nur sehr selten Hinweisschilder. Die drei wählbaren Perspektiven helfen auch nicht viel weiter; einige Kurven und Sackgassen wurden regelrecht fies plaziert. Manche Hindernisse, darunter Fässer und Schrottautos, entpuppen sich bei einer Kollision als praktische Wurfgeschosse. Sie können Ihren Verfolgern durch einen mitten im Weg liegenden Haufen Altmetall eine böse Überraschung hinterlassen. Besonders wirkungsvoll ist dies im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade, da er Schäden am eigenen Fahrzeug am stärksten zur Geltung bringt. Jede Beule kostet Tempo.

Neben dem alltäglichen Wettkampfmodus, in dem alle Strecken nacheinander abgefahren werden, stehen noch knappe zehn andere Arten der Raserei auf dem Plan, darunter Einzelrennen mit und ohne Gegner, Zeitfahren, Wettbewerbe mit zufälliger Fahrzeug- und Streckenverteilung und Multiplayer-Fahrten. Im Ghost-Modus zeichnet das Spiel Ihre besten drei Runden auf, woraufhin Sie gegen sich selbst antreten können. Bei einer Plazierung unter den Top 5 können Sie Ihre Fahrt auch speichern und an andere Spieler weitergeben.

Besonderes Augenmerk richteten die Programmierer auf den Mehrspielermodus. Neben einem Splitscreen für zwei Teilnehmer können Sie serielle, Modem-, Netzwerk- und Internetverbindungen beliebig miteinander mischen, um bis zu acht Spieler gleichzeitig auf eine Rennstrecke zu bringen. Ein eigener Punkt im

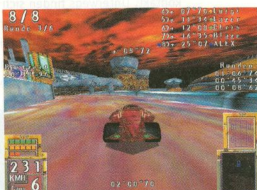




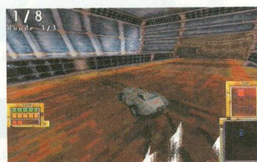
▲ Wenn Sie die Fahreigenschaften nach Ihrem Gusto getrimmt haben, können Sie diese auf der Teststrecke erproben, die aus einem Rundkurs mit Sprungschanze besteht.

Hauptmenü wurde einem Link zu den Webseiten von UBI Soft spendiert. Auf diesen sollen die Spieler zusätzliche Wagen und Rennstrecken finden und ihre gespeicherten Bestzeiten vergleichen können – Modem- und Internetverbindung vorausgesetzt.

Technik-Tip: Ihr Rechner sollte mindestens über einen Pentium mit 100 MHz und eine schnelle Grafikkarte verfügen, um bei 640 mal 480 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe ruckfreie Fahrten zu ermöglichen. Bei schwächerer Rechenleistung können Sie die Auflösung verringern und die Himmels- und Hintergrundtexturen abschalten. Das totale Rennerlebnis kommt jedoch nur mit 3D-Hardware auf – im Test lief die 3Dfx-Version mit beeindruckenden 60 Bildern pro Sekunde. Unsere Hardwareangabe im Wertungskasten bezieht sich auf die normale Pentium-Variante. Die im Handel erhältliche Version von POD unterstützt normale Pentiums, MMX-Rechner und die 3D-Chipsätze 3Dfx, PowerVR und Rage. Besitzer der inzwischen veralteten MMX-Bundle-Version von POD können diese umtauschen oder über einen Patch (http://www.ubisoft.fr) updaten. (af)



Mit etwa 60 Bildern pro Sekunde macht POD auf einer geeigneten 3D-Grafikkarte mehr Spaß als jeder Automat in einer Spielhalle.



Schäden am Fahrzeug wirken sich drastisch auf die Straßenlage aus. Oft schleudert man so stark, daß die Reifen qualmen.

ALEX FOLKERS



Nach dem eher mauen Street Racer leistet sich UBI Soft jetzt einen Geniestreich: Wenige Autorennen haben mich so gefesselt wie das futuristische POD. Von der ersten Sekunde im Rennen bis zum Ende des Abspanns hält mich die krampfhafte Suche nach der Ideallinie in Atem – die Raserei mit über 300 Stundenkilometern macht Lust auf mehr. Anfangs schreckte mich die unübersichtliche Streckenführung ab, nach der dritten oder vierten Runde sind Sackgassen und Kurven aber bereits bekannt und keine größere Gefahr mehr. Die fehlende Übersichtskarte tut meinem Spaß keinen Abbruch, da im Eifer des Gefechts sowieso keine Zeit für einen prüfenden Blick wäre. Durch die Menge der verschiedenen Strecken und die vom Hersteller zugesagten Erweiterungen via Internet ist für langanhaltende Motivation gesorgt. Der völlige Geschwindigkeitsrausch überkam mich aber erst mit der hardwarebeschleunigten Variante. Bei abgeschaltetem Cockpit wird Spielern mit empfindlichen Nerven garantiert schwindlig, da sich der Wagen in Kurven realistisch zur Seite neigt. Die vielen Sprünge stellen eine echte Gefahr dar: Allzu leicht verkrampft man die Muskulatur von Podex und Rücken in Erwartung des Aufpralls.

Einen Vorwurf muß ich jedoch aussprechen: Das alles ist nicht neu. Alle Autorennen bieten unterschiedliche Strecken, viele simulieren variable Fahreigenschaften und bieten Mehrspieleroptionen. Somit ist POD zwar überdurchschnittlich, aber nicht Spitzenklasse.

POD

Hersteller:	UBI Soft	Hardware:	❶❷❸④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Modem, Internet)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★★ Michael: ★★★ Roland: ★★★★ Martin: ★★★★

ALEX FOLKERS:



* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

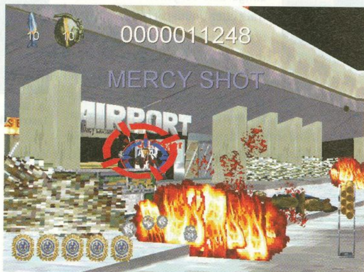
DIE HARD TRILOGY

Putzen Sie den Monitor, und reinigen Sie die Speicherbänke, Bruce Willis kommt zu Besuch. In der Rolle des Superbullen John McClane aus »Stirb langsam« befreit er auch Ihren PC von bösen Pixelterroristen.

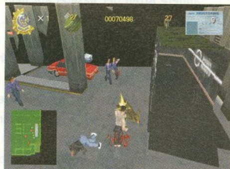
Weltweit sorgten die drei Streifen der »Die Hard«-Reihe für volle Kinokassen. Nachdem eine lieblose PC-Umsetzung des ersten Teils vor ein paar Jahren gescheitert ist, verging einige Zeit, ehe sich Fox Interactive an eine neue Version traute. Drei Programme in einem Pack bietet die »Die Hard Trilogy«. Das Nakatomi-Gebäude aus dem ersten Film ist der Schauplatz von Spiel Nummer 1. Als John McClane durchstreifen Sie in 3D das neunzehnstöckige Hochhaus, schießen jeden Terroristen ab, der Ihnen vor das Visier läuft und befreien Geiseln durch Körperkontakt. Unterwegs finden sich bessere Waffen und Extraleben. Haben Sie alle Bösewichter einer Etage erledigt, müssen Sie unter Zeitdruck eine Bombe finden, ehe Sie die nächste Ebene betreten dürfen. Im zweiten Programm soll der Dullus-Flughafen von Washington von Gegnern befreit werden. Dabei hat man keine Bewegungsfreiheit mehr, sondern wird im Stile von »Virtua Cop« automatisch durch den Airport transportiert. Versehentlich getötete Zivilisten verringern die Anzahl der Bonuspunkte am Levelende. Völlig frei können Sie sich in New York umsehen, der Kulisse des dritten Teilspiels. Mit dem Auto preschen Sie durch die Straßen des Big Apple samt Central Park auf der Suche nach versteckten Bomben. Ein Kompaß weist die Richtung zum nächsten Sprengkörper, während im Hintergrund die Uhr tickt. Im Wege stehende Fußgänger, die nicht auf das Signalhorn reagieren, überfahrt man ohne jede Rücksicht.



Die Hard with a Vengeance: Auch im Central Park sind Bomben versteckt. (SVGA 800 x 600)



Die Harder: Im zweiten Teil der Trilogie werden Sie aufgefordert Terroristen den Gnadenschuß zu verpassen. (SVGA, 800 x 600)



Die Hard: Die Tiefgarage des Nakatomi-Gebäudes wimmelt von Terroristen. (SVGA 640 x 480)

Technik-Tip: Den Titel »Stirb Langsam« haben die Entwickler der Die-Hard-Trilogy etwas zu wörtlich genommen. Die tausend Tode des Bildschirmhelden erleben Sie auf einem Pentium/100 unter SVGA nur in Zeitlupe. Auch ein flotter Pentium/166 ruckt bei 640 mal 480 Pixeln immer noch. Mit einer 3D-Beschleunigerkarte kommt in dieser Auflösungsstufe tatsächlich Tempo auf. Allerdings werden Sie dann von regelmäßigen Abstürzen heimgesucht, welche laut Herstellerangabe auf Treiberprobleme zurückzuführen sind. Die MMX-Unterstützung ließ sich trotz vorhandenem Chip auf unserem Testrechner nicht aktivieren. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★★

Was lange währt, wird endlich Blut. Die Die-Hard-Trilogy ist wahrlich kein Fall für zartbesaitete Gemüter oder gar Kinder. Spätestens, wenn ich einen Passanten nach dem anderen überfahren muß, matschige Blutspritzer die Windschutzscheibe verunstalteten und das Programm den Gnadenschuß für Terroristen fordert, hört bei mir der Spaß auf. Kein Wunder, daß Electronic Arts von einer offiziellen Distribution in Deutschland freiwillig abgesehen hat.

Das ist aber nicht der Hauptgrund für die niedrige Wertung. Denn die technische Umsetzung des PlayStation-Originals ist nicht sonderlich gelungen. Grobe Pixelhaufen, holprige Animationen und das lahme Spieltempo vergraulen auch hartgesottene Spieler vom Monitor. Schade, denn die drei Spiele definieren zwar das Genre nicht neu, sind aber (abgesehen vom Gewaltfaktor) recht launig aufgebaut und halten sich, im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten, sogar weitgehend an die Filmvorlage. Die ist aber auf jeden Fall um Längen unterhaltsamer und kostet mittlerweile auf Video auch nicht mehr als diese verunglückte PC-Konvertierung.

DIE HARD TRILOGY

Hersteller:	Fox Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★★ Roland: ★★ Alex: ★★ Martin: ★★

MICHAEL SCHNELLE:

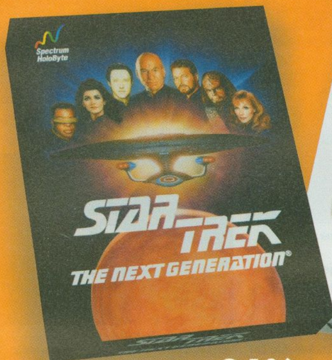

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

FUN Compilation

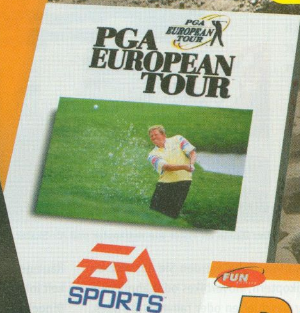
3 x SPIELSPASS zum Preis von einem

Aller guten Spiele sind 3

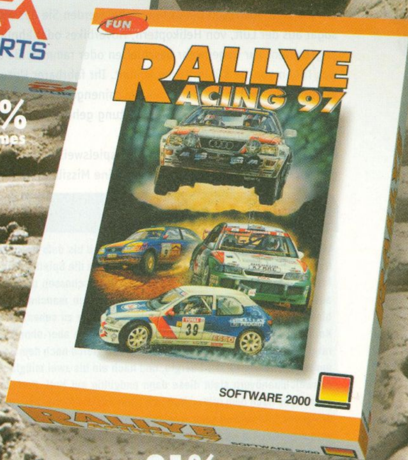
FUN COMPILATION VOL.1



86% Power Play



87% PC Games



81% PC Games

3 TOPSELLER DEUTSCHE VOLLVERSION

Grüner Golfplatz, Faszination Weltraum und heiße Kisten vereint in der

FUN COMPILATION VOL.1

GOLFEN - auf europäischen Plätzen gegen Weltklasseprofis!

ENTDECKEN - auf der Enterprise in unbekannten Galaxien!!

FAHREN - über Stock und Stein: rasante Rallyes!!!

AB FEBRUAR IM HANDEL

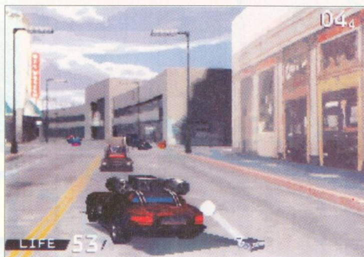


SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

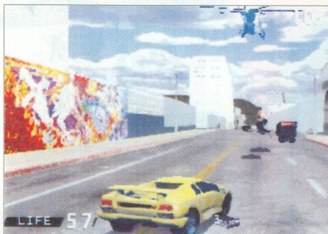
L.A. BLASTER



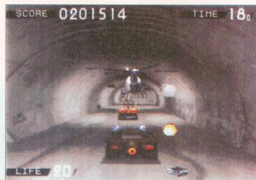
Hier wird es gefährlich: Unter Beschuß und auf Kollisionskurs mit einem Truck.

Das alte Spielprinzip vom Ballern auf Rädern bringt Cryo auf neuen Fahrwegen unter die Leute. Da die Staßen von San Francisco als Schauplatz schon ziemlich abgenutzt sind, müssen diesmal die von Los Angeles herhalten.

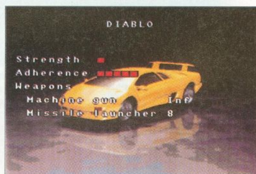
Bloß gut, daß es die bösen Mutanten gibt! Wer sonst käme auf die Idee, die öden Straßenschluchten von L.A. als Kampfarena zu nutzen? Na jedenfalls sollen Sie die Machtübernahme eines gewissen Nolan und seiner mutierten Meute in der Stadt verhindern, indem Sie sich todesmutig in die Rush-hour stürzen und tüchtig mit den Rowdies aufräumen.



Der Diablo im Visier von Helikopter und Air-Skater.



▲ Unserem Bugatti folgt ein Hubschrauber sogar durch den Tunnel.



Stärke, Straßenlage und Bewaffnung der Vehikel erfahren Sie am Auswahlbildschirm.

Also wählen Sie eines von sechs Fahrzeugen, von der schrottigen Rostlaube bis zur schicken Corvette, und rasen los. Sie sehen Ihr Vehikel von hinten. Auf den vorberechneten Bahnen begegnen Ihnen allerlei übelmeinende Gesellen mit teils abstrusen Gefährten. Dabei werden Sie des öfteren sogar aus der Luft, von Helikoptern, Hoverbikes oder ähnlichem angegriffen. Zur Gegenwehr beschießen oder rammen Sie alles, was Ihnen vor die Kühlerhaube kommt. Ihr fahrbarer Untersatz verfügt über ein schnellfeuerndes Maschinengewehr, das im L.A. des Jahres 2048 zur Standardausstattung gehört. Die Munition hierfür ist unbegrenzt.

Bei größeren Hindernissen, wie beispielsweise Trucks oder ganzen Fahrzeugpulks, empfiehlt sich eine Missile als effektives Räumgerät. Sparsamkeit lohnt sich, da die Dinger limitiert sind. Für ein paar Credits Cash stocken Sie Ihr Arsenal vor dem Start auf. Wenn Sie mit anderen Verkehrsteilnehmern kollidieren, geht das auf Kosten Ihres Vitalitätsbalkens. Da das halbe Dutzend Levels schon in der leichteren der beiden Stufen keine Spazierfahrt darstellt, ist Ausweichen ratsamer, als auf Konfrontationskurs zu bleiben. Die Autos unterscheiden sich sehr stark in puncto Stärke und Straßenlage. Ist letztere gut, so fällt die Steuerung (per Tastatur, Joystick oder Pad) erheblich leichter. An Auflösung und Farbanzahl ist so ziemlich jede unter Vesa mögliche Einstellung anwählbar. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK 

Was die Präsentation angeht, sind wir von Cryo bis dato ordentliche Qualität eigentlich gewöhnt. Daß vor lauter Optik die Spielbarkeit verlorengeht, leider auch. Den herannahenden Geschossen der Gegner auszuweichen, gerät zum Glücksfall. Sie tauchen manchmal direkt hinter Kurven auf und sind somit nicht rechtzeitig zu sehen. Welche Kollision wieviele Punkte gekostet hat, kann man aber ohnehin nur raten. Ehe ich mich versehe, hat meine Karre gleich nach dem Beginn nur noch drei Viertel der Energie, und nach ein bis zwei mißglückten Ausweichmanövern steht diese dann endgültig auf Null. Dort landet spätestens nach dem dritten Versuch ebenfalls die Motivation. Durchdringende Gitarrensoli samt Trommelwirbel ändern daran auch nichts, vorausgesetzt Sie kommen trotz des höchst eigenwilligen Setup-Programms überhaupt in diesen eher zweifelhaften Genuß.
Im Vergleich zu Programmen wie »Have a N.I.C.E. day« ist dieser Blaster für mich eher ein Blindgänger. Aber wie heißt es schon so eigentümlich wahr auf der Verpackung: »Sie fahren mit Autos, Lastern und bizarren Maschinen. Eine gewaltige Plage ... «

L.A. BLASTER

Hersteller:	Cryo	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Michael: ★★ Roland: ★ Alex: ★ Martin: ★

MONIKA STOSCHEK: 

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

PC CD-ROM

Komplett in deutsch!



SECRETS OF THE LUXOR

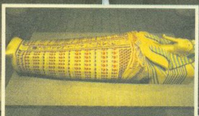


Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Pyramide von Luxor: Längst vergessene Labyrinthe, mysteriöse Rätsel und tödliche Fallen lauern auf Sie.

Lösen Sie das Rätsel einer unvorstellbaren Macht aus der Vergangenheit – sonst hat die Erde keine Zukunft.



Enträtseln Sie die Geheimnisse von Raum und Zeit: 300 Jahre in der Zukunft müssen Sie einen Wahnsinnigen davon abhalten, die Sonne zu zerstören!





Atemberaubende 3-D Darstellungen und actiongeladene Filmsequenzen versetzen Sie in eine Welt jenseits Ihrer Vorstellungskraft.

Gratis-Demo-CD-ROM anfordern! Per Telefon 0180/532 36 63, per Fax 0180/532 36 69, oder per e-Mail www.funware.de oder Coupon ausfüllen und an FunWare, Postfach 70 16 47, 22016 Hamburg senden.

PCP 4/97

Name .... Vorname ....

Strase/Nr. ....

PLZ/Ort ....

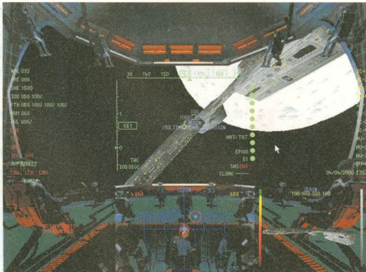
Telefon .... Fax .... E-Mail ....

FUNWARE

www.funware.de

BATTLECRUISER 3000AD

Die »Krieg der Sterne«-Trilogie läuft wieder im Kino, der »Kampfstern Galactica« macht erneut die TV-Monitore unsicher, und auch GameTek erteilt endlich dem hauseigenen Großkampfschiff die Starterlaubnis.


Von der Brücke aus erteilen Sie die meisten Befehle und wickeln Kämpfe ab.


Die Planetenoberflächen sind nur schmückendes Beiwerk. Sämtliche Missionen spielen ausschließlich im dunklen All.

Es gibt Spiele, bei denen können sich selbst altgediente Branchenveteranen nicht mehr genau an die erste Ankündigung erinnern. Ein solcher Fall ist »Battlecruiser 3000AD«. Seit Frühjahr 1994 konnten ganze Redakteursgenerationen immer wieder neue Vorabmuster begutachten und überarbeitete Handbücher studieren. Kurz vor Weihnachten '96 erschien eine Fassung in den USA, die wegen hoher Bugdichte schnell wieder vom Markt gezogen wurde. Die runderneuerte europäische Version wird nun zusammen mit einer erweiterten Anleitung ausgeliefert.

Als Kommandant eines interstellaren Schlachtkreuzers düsen Sie mit Ihren Mannen durch das All, um überall für Recht und Ordnung zu sorgen. So geleiten Sie ein Diplomatencorps sicher ans Ziel oder sorgen im Tau-Ceti-Quadranten für die Einhaltung eines Waffenstillstands. Was aufregend klingt, entpuppt sich als Entdeckungsreise durch Menüdschungel und Tastenmeere. Bis man seinen Kreuzer ins Zielgebiet gebracht hat, erlebt man Maus-Keyboard-Kombinationen, denen noch nie eines Spielers Auge gewahr wurde. Auf drei engbedruckten DIN-A4-Seiten treiben die verfügbaren Kommandos selbst hartgesottenen Flugsimulationsfans die Schreckensblässe ins Gesicht. Nach dem ersten Schock machen Sie sich daran, mögliche Gegner zu orten und zu erfassen. Bei Feindkontakt kommen die bordeigenen Abfangjäger ins Spiel. Auf Wunsch dürfen Sie jeden Flieger kontrollieren. Im Gefecht entstandene Schäden werden auf einer der zahlreich vorhandenen Werften repariert. Dort läßt sich auch die Munition wieder auffüllen. Das alles kostet natürlich Geld. Um die Schiffskasse aufzufüllen, treiben Sie mit zahllosen Gütern munter Handel zwischen den Weltraumstationen. Nach 25 Missionen gehen Ihrer vorgesetzten Behörde die Aufträge aus, und Sie durchforsten von Stund an das Weltall ohne Zielvorgabe. Für etwas mehr Action sorgt der eingebaute Arcade-Simulator, bei dem Sie mit einem kleinen Jet Aliens für Punkte vernichten. **(mic)**


Jeden Jäger können Sie selber steuern.

MICHAEL SCHNELLE



Kleine Sünden werden sofort bestraft: Warum mußte ich mich auch bei »PC Player persönlich« als Freund komplexer Tastaturbelegungen outen? Ja, ich liebe technisch komplexe Simulationen, in denen viele Knöpfe zu drücken sind. Aber was zuviel ist, ist zuviel. Die Zeit, die man benötigt, um den Battlecruiser auch nur einen Millimeter zu bewegen, nutzen andere Leute für ein Ingenieursstudium.

Grafik und Missionsdesign hinken dem aktuellen Stand weit hinterher. Einziges Highlight sind die ganz ordentlich gestalteten Planetenoberflächen, welche spielerisch jedoch keinerlei Bedeutung haben. Das Entwicklerteam hat sich offensichtlich in den eigenen Ideen total verzettelt. Für diese These sprechen nutzlose Optionen wie der ständig mitgeführte Marinetrupp, welcher (laut Herstellerangaben) vielleicht auf einer geplanten Missions-CD zum Einsatz kommt. Bis dahin ist STRG-ALT-ENTF immer noch die sinnvollste Kombination, die Sie während des Spiels betätigen können. Egal, was nach dem darauffolgenden Reset auch passiert, spannender als Battlecruiser 3000AD dürfte es mit ziemlicher Sicherheit sein.

BATTLECRUISER 3000AD

Hersteller:	GameTek	Hardware:	❶②③④⑤ *
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★ Roland: ★ Alex: ★★ Martin: ★

MICHAEL SCHNELLE:

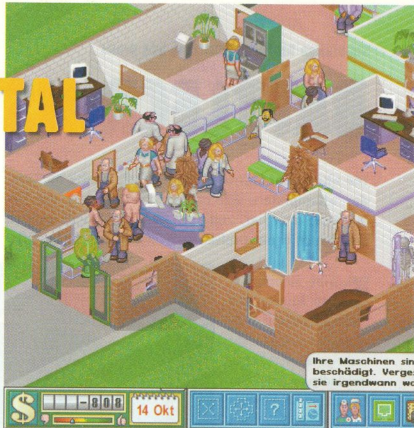


* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

THEME HOSPITAL

Wir haben es doch immer gewußt: Krankenhäuser dienen weniger dem Wohlergehen der Patienten als der finanziellen Gesundheit des Ärztestabes. Bullfrog bringt mit »Theme Hospital« den endgültigen Beweis.



Hektisches Getümmel im Eingangsbereich unseres Krankenhauses.

Wer sich schon mal gefragt hat, warum Krankenhäuser ihre Patienten selten freitags entlassen, sondern bis Montag damit warten, bekommt in »Theme Hospital« die Antwort präsentiert. Zwar finden am Wochenende kaum Untersuchungen oder Behandlungen statt – dafür sind die Tagessätze aber gepfefferter als Werktags. Genau da setzt das Spiel an: Einerseits sollen Sie als Krankenhauschef möglichst viele Patienten heilen, andererseits klingelt die Kasse um so lieblicher, je länger die Opfer im Gebäude verweilen. Übertreiben sollen Sie es aber nicht: Mit dem Kopf unter dem Arm wartet ein Patient nun mal ungern Stunden auf die erste Untersuchung ...

Theme Hospital führt durch zwölf Kliniken, in denen bis zu fünf Anforderungen zu erfüllen sind, um die folgende übernehmen zu dürfen. Die Kriterien betreffen den Ruf und Wert Ihres Krankenhauses, den Kontostand, die Anzahl der Geheilten und die Prozentzahl der Bevölkerung, die Ihr Etablissement aufsucht. Eine gewisse Zeitspanne steht zur Verfügung, um vor Ankunft der ersten Patienten im noch leerstehenden Gebäude die nötigsten Räume zu verteilen und Personal einzustellen. Schon die erste Klinik bietet eine große Auswahl an Einrichtungen – angefangen bei der Rezeption über Toiletten bis zu Diagnoseräumen und Psychiatrie. Die Zimmer lassen sich leicht planen und ausstatten: Per Maus ziehen Sie den Grundriß, fügen eine Tür und Fenster ein und wählen Mobiliar aus. So einfach sich die Räumlichkeiten gestalten lassen – gewisse Realitäten sollte man schon beachten. So zeugt es von wenig Planungsgeschick, die Rezeption am Ende des Gebäudes und die Allgemeinmedizin im Eingangsbereich anzusiedeln. Wartebänke, Pflanzen und Getränkeautomaten runden die Einrichtung ab. Bei Platzmangel lassen sich weitere Gebäude dazukaufen, was allerdings eine teure Angelegenheit ist.

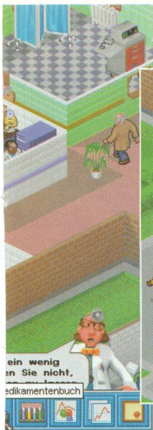
Jeder Kranke führt solch eine Karteikarte mit sich.

Klar, daß Sie ohne Personal nicht auskommen. Also müssen Ärzte, Krankenschwestern, Handlanger und Empfangsdamen eingestellt werden, die alle unterschiedlich befähigt sind. Absolute Schlafmützen sind billig zu haben, während Hochleistungspersonal ein entsprechendes Gehalt fordert. Manche Ärzte haben zudem noch spezielle Fertigkeiten, so verbessern Forscher Medikamente, Behandlungsgeräte oder Diagnosemethoden. Psychiater lauschen interessiert den Seelenergüssen ihres Patienten auf der obligatorischen Couch. Handlanger sorgen für Sauberkeit, Maschinenwartung und gesunde Zimmerpflanzen. Einzelne Angestellte kann man jederzeit frei im Gebäude versetzen, ansonsten gehen sie selbständig ihrer Arbeit nach oder eilen zum nächsten Einsatz. Im Gegensatz zu Spieleredakteuren ermüdet Ihre Mannschaft mehr oder weniger schnell – dann wird es Zeit, sie in den Ruheraum zu lassen, wo Billardtisch und Fernseher für Entspannung sorgen.


Die Behandlungsmethoden sind zwar etwas rüde, dafür aber effektiv – meistens ...


Auch Ärzte müssen lernen: Hier sehen Sie Forschungsabteilung und Ausbildungsraum.

Mit dem Ende der Vorbereitungsphase nimmt das Schicksal seinen Lauf: Ihr erster Krankheitsfall trudelt ein! Er landet im Normalfall zunächst bei der Rezeption, von wo er an die allgemeine Diagnose verwiesen wird. Dort versucht ein Arzt, sein Wehwehchen zu bestimmen. Gelingt ihm das und verfügt Ihre Klinik über die passende Behandlungsmöglichkeit, wird der Patient in die entsprechende Abteilung beordert. Wenn sich die Krankheit nicht sicher bestimmen läßt, muß sich das Opfer weiteren Untersu-



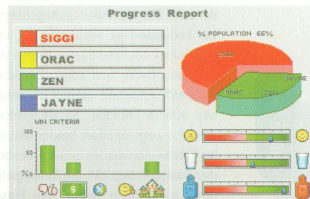


Schnell, schnell! Ein Helikopter hat soeben mehrere Notfallpatienten abgesetzt.

Angeblich ließ der scheidende Bullfrog-Chef Molyneux hier eigene Erfahrungen einfließen. Solche markanten Fälle sind gerne gesehen, kann man sie doch ohne vorherige Diagnose sofort behandeln. Entdeckt ein Arzt neue Krankheiten, schlägt er sogleich Behandlungsmethoden vor, deren Erfolgsaussichten mit jeder Anwendung steigen. Ist allein der Krankenhausalltag schon nervenaufreibend, sorgen unvorhersehbare Ereignisse erst recht für weitere Hektik. So bringt ein Fehler im Heizungssystem Wüsten- oder Polarklima ins Gebäude, Erdbeben beschädigen Maschinen, Ratten huschen über die Gänge. Ab und zu kündigt sich ein VIP an, der alle Einrichtungen peinlichst genau inspiziert und Ihren Ruf in die eine oder andere Richtung verändert. Bei Notfällen landet eine Hubschrauberladung Patienten, die alle an der gleichen Krankheit leiden und bei tickender Stoppuhr behandelt werden wollen. Allerdings ist dies auch die Gelegenheit, Ihre Reputation kräftig hochzuschrauben. Um die Übersicht nicht zu verlieren, zapfen Sie diverse Informationsquellen wie Personalakten, Bankmanager oder Kontoauszüge an. Ein ständiger Ratgeber meldet Probleme, außerdem werden Sie auf wichtige Ereignisse oder anstehende Entscheidungen gesondert hingewiesen. Für Spieleinsteiger steht zudem ein Tutorial zur Verfügung. Treten Sie alleine gegen den Computer an, so führt dieser drei Konkurrenzunternehmen, die allerdings nur in der Statistik auftauchen. Erst im Mehrspielermodus lassen sich die Gebäude einsehen; außerdem dürfen Sie Müllbomben oder bakterienverseuchte Patienten beim Nachbarn einschleusen. Zusätzlichen Baugrund müssen die Spieler ersteigern, und der Kampf um fähiges Personal gewinnt an Härte. **(md)**



Im Ruheraum daddeln eifrig zwei Ärzte am Automaten. Ob das erholsam ist? (320 x 200)



Statistiken klären über den eigenen Fortschritt auf.

chungen stellen. Anfänglich können Sie noch nicht jedes Leiden heilen. Dann hat man die Wahl, nötige Einrichtungen kurzerhand aufzubauen, den Patienten in die Forschungsabteilung oder aber wieder nach Hause zu schicken. Schlägt ein Heilungsversuch fehl, haucht der Kunde sein Leben auf dem Flur aus, hoffentlich nicht im Beisein weiterer Hausgäste. Berappen dürfen die Leidenden sowohl für Diagnosen als auch für Behandlungen – unabhängig vom Ergebnis. Theme Hospital bietet etwa vierzig verschiedene Krankheiten, darunter solch exotische wie Knackbacken, Spitzzungensyndrom oder Aufgeblasenheit. Manche erkennt der erfahrene Direktor sofort an ihren Symptomen; so fällt ein »aufgeblasener« Patient schon durch den Umfang seines Kopfes auf, der an den eines Physikstudenten im 13. Semester erinnert.



MARTIN DEPPE ★★★★

Krankenhäuser sind eigentlich Einrichtungen, die man nur höchst ungern aufsucht – mir geht es da nicht anders. Zu hilflos ist der arme Patient den Göttern in Weiß und ihren Helfershelfern ausgeliefert. Und allein schon die Fachsprache, die an Caesars »gallischen Krieg« erinnert, sorgt eher für Bangen als für Vertrauen. Theme Hospital vertauscht nun die Rollen, und schon sehe ich die Klinikwelt mit ganz anderen Augen: Patienten nerven mich einfach, wenn sie ewig lang durch die Gänge humpeln und meinen erschöpften Ärzten den Weg zur wohlverdienten Videospielpause blockieren. Abgesehen davon plündern sie ständig die Getränkeautomaten, nur weil ich die Heizung gerade auf »Maximum Warp« gestellt habe – gut, daß ich wenigstens am Dosenumsatz beteiligt bin ...

Dennoch war ich anfangs etwas enttäuscht, denn in den ersten Kliniken passiert einfach zu wenig. Doch schon bald gleicht das Gewimmel auf den Fluren dem Pilotfilm zu »Emergency Room«, und auch Genreprofis kommen ins Rödeln. Da Zoomstufen fehlen, geht leicht der Überblick verloren. Besonders bei Notfällen wüßte ich gerne auf einen Blick, wo sich die Patienten gerade herumtreiben. Der Mehrspielermodus wirkt arg aufgesetzt, eigentlich spielt man nur um den Highscore. Trotzdem macht Theme Hospital nicht nur Professor Brinkmann Freude, sondern auch Theme-Park-Anhängern. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Arzt oder Spieletester.

THEME HOSPITAL

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★★ Michael: ★★★★ Roland: ★★★★ Alex: ★★

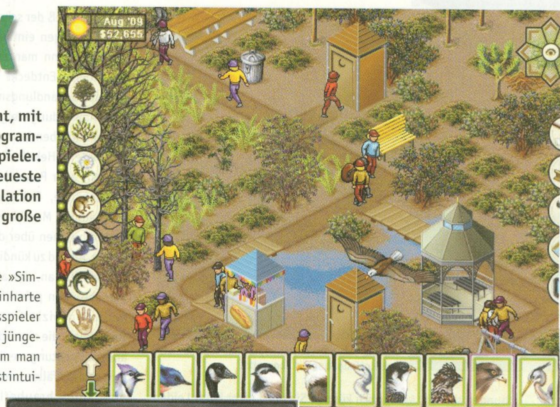
MARTIN DEPPE: 

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

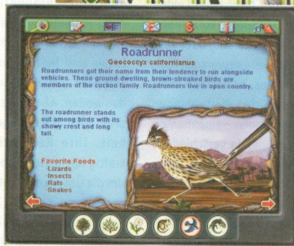
SIMPARK

Mit »SimCity« wurde Maxis berühmt, mit »SimTown« versuchten sich die Programmierer an einer Version für junge Spieler. In diese Richtung zielt auch der neueste Streich »SimPark«, doch die Simulation eines Nationalparks bringt auch große Kinder ins Schwitzen.

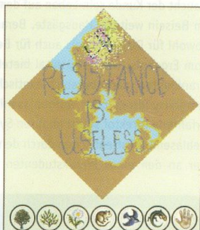


Der Park wächst und gedeiht, und selbst die Besucher bleiben noch friedlich auf den Wegen. (640 x 480)

Neben leicht zugänglichen Spielen wie »SimCity« veröffentlichte Maxis auch beinharte Simulationen wie »SimLife«. Nachwuchsspieler werden jedoch nicht vergessen: Primär für jüngere Spieler ist »SimPark« gedacht, bei dem man einen Naturpark verwaltet. Die Bedienung ist intuitiv, und es werden einem die verschiedensten Tiergattungen nahegebracht. Der Lernaspekt ist unaufdringlich, und bis ein Park mit einer bunten Palette von Pflanzen, Tieren und sogar Menschen dauerhaft aufgebaut worden ist, vergehen etliche Stunden. So ist SimPark durchaus auch für ältere Spieler reizvoll. Bei Spielbeginn werden Sie von der obersten Rangerin begrüßt, die Ihnen gleich Ihren zukünftigen Helfer, den Frosch Rizzo, vorstellt. Dann geht es daran, festzulegen, wo auf dem nordamerikanischen Kontinent der Park entstehen soll. Das hat nämlich Einfluß darauf, welche Tier- und Pflanzengattungen sich bei Ihnen am wohlsten fühlen, denn im tropischen Südflorida herrschen andere Witterungsbedingungen als im mediterranen Nordkalifornien. Anschließend wird per Zufallsgenerator die Landschaft generiert. Nun kann die eigentliche Parkgestaltung beginnen.



Der Field Guide hilft Ihnen bei der Auswahl der richtigen Tiere und deren Lieblingsnahrung.



Die Luftaufnahme bringt es an den Tag: Widerstand ist nutzlos, behaupten die Außerirdischen.

Zuerst werden ein paar Bäume, Sträucher und Blumen gepflanzt. Dann sind die Tiere an der Reihe. Aus drei Gruppen (den Säugetieren, den Vögeln und den Reptilien) wählen Sie dabei hoffentlich mit weiser Hand diejenigen aus, die im Park heimisch werden sollen. Am besten ist es, wenn diese Appetit auf das im Park wachsende Grünzeug haben, denn so schieben Sie explosionsartigen Vermehrungen einen Riegel vor.

Nach einer Weile kommen sogar noch andere Bewohner dazu, die von dem Artenreichtum angelockt werden – und sei es, um sich damit zum Mittagessen den Bauch zu füllen. Entsprechende Freßszenen der Marke »Alligator erlegt arglosen Otter« werden jedoch diskret vermieden. Während es so vor sich hinwuselt, wechseln die Jahreszeiten. Je nach Lage des Parks gibt es Schnee und Eis, Bäume und Pflanzen ändern ihr Kleid, und manche Tiere verziehen sich in wärmere Gefilde.

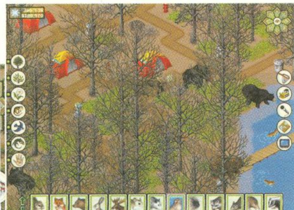
Der Ranger von heute kommt nicht mehr ohne Laptop aus. So bleiben Sie per E-Mail zum Beispiel mit Ihren Kollegen in Kon-

ROLAND AUSTINAT



Die Otter besetzen die Gewässer, Camper lassen in einer anderen Ecke den Park in Flammen aufgehen, und obendrein will meine Chefin noch, daß ich ein paar Tiere identifiziere – alle Hände voll zu tun für Ranger Roland. SimPark gewinnt locker den Preis für die putzigste Geräuschkulisse. Ständig quakt, tschilpt und raschelt es aus allen Winkeln, daß es eine wahre Freude ist. Man spürt, daß die Designer mit viel Liebe zum Detail ans Werk gegangen sind. Davon zeugen auch Gimmicks wie das Tierstimmenratespiel und der launige Frosch Rizzo, der so manchen Tip auf Lager hat.

SimPark ist wunderbar dazu geeignet, kleinen und großen Kindern die Zusammenhänge von Pflanzen- und Tierwelt näherzubringen – nicht umsonst wird das Programm auch in amerikanischen Schulen eingesetzt. Wenn Sie jedoch nicht vorhaben, demnächst in die USA überzusiedeln oder es als Geschenk für das Patenkind im Auge haben, sollten Sie unbedingt auf die komplett deutsche Version warten, die nach Angaben von Virgin schon Ende März erscheinen wird.



Die Bären sind los! Zum Glück sind die Camper im Januar noch daheim. (800 x 600)

takt, die schon mal ein paar Setzlinge oder Blumen umsonst loswerden wollen. Ihre Chefin läßt Sie regelmäßig die Spezies identifizieren, die im Park heimisch sind. Hier setzt dann auch der Lerneffekt ein: Wissen Sie den Namen nicht sofort, hilft Ihnen der Computer. Er präsentiert dann zwei verschiedene Eigenschaften, zwischen denen Sie sich entscheiden müssen. Das kann bei Bäumen beispielsweise die Blattform sein. Kennen Sie sich gut aus, winken Belobigungen oder gar eine Beförderung. In einem »Field Guide« können Sie zudem alle wichtigen Daten nachschlagen. Simtypisch sind die Statistiken, die einen Überblick über die Finanzen oder die Bevölkerungsentwicklung bestimmter Spezies im Diagramm darstellen. Hier erfahren Sie auch, wieviele Exemplare jeder Gattung den Park behausen und ob diese noch genug zu Beißen haben. Wenn Sie ein paar Mark extra einstreichen wollen, öffnen Sie den Park für Besucher. Doch Obacht! Leicht trampeln die Besucher Ihnen die kostbaren Pflänzchen nieder, verstreuen Müll in alle Ecken oder schaffen es, bei einer illegalen Grillparty ein waschechtes Buschfeuer zu entfachen. Mit Wegen, Würstchenbuden oder einem Campingplatz lassen sich die Jungs jedoch größtenteils auf festen Bahnen halten.

Die Sim-eigenen Katastrophen dürfen natürlich nicht fehlen: Neben den schon angesprochenen Feuern sind das die Kudzu-Wucherpflanze, die durch den Park wuchert, sich anhäufende Müllberge und ein Besuch von Außerirdischen, die Nachrichten auf dem Boden hinterlassen. Auf diesem wächst dann kein Kraut mehr. Nach alter Maxis-Manier sind schon zehn fertige Parks mit dabei. (ra)



Kein überfahrenes, sondern ein fliegendes Eichhörnchen – das Identifizieren von Tieren gehört zu den Pflichten eines Rangers.

SIMPARK

Hersteller:	Maxis	Hardware:	❶②③④⑤*
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★★★ Michael: ★★★ Alex: ★★ Martin: ★★★★

ROLAND AUSTINAT: 

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)



Strategiespiel für Fortgeschrittene

ADMIRAL SEA BATTLES

Landratten und Teerjacken aufgepaßt! Dicke Segelschiffe und wuchtige Kanonen erwarten Ihren Befehl. Durchpflügen Sie mit Ihrer Flotte die See, und erkämpfen Sie sich die Herrschaft der Meere.

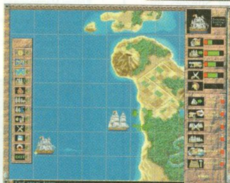
Vor kurzem spielten Gefechte auf hoher See kaum eine Rolle in Strategieprogrammen, bis Avalon Hill in »Wooden Ships & Iron Men« Salzwasserstrategen auf Segeltörn schickte. Mangelnde Qualität verärgerte aber Genrefans. Doch allmählich bevölkern sich die Computermeere. Nach dem in der letzten Ausgabe besprochenen »Age of Sail« bietet »Admiral Sea Battles« diesen Monat ausreichend Stoff für Seemannsgarn.

Drei Kampagnen lang befehligen Sie als Admiral rundenweise Ihre Flotte auf einer in Kästchen unterteilten Karte. Im ersten Feldzug bedroht eine gegnerische Armada das Heimatland. Ihr zweiter »Seegang« schickt Sie auf Piratenjagd, während Sie im dritten Teil selber auf Kaperfahrt gehen. Jedes Szenario unterteilt sich in sechs Missionen mit sehr unterschiedlichen Zielen. Gleich zu Anfang müssen Sie Ihren Verband durch eine schwer bewachte Meerenge dirigieren und bewaffnete Forts samt einem Hafen errichten. Dadurch erhalten Sie automatisch eine Werft, in der Sie neue Schiffe bauen und lädierte reparieren können. Allerdings kosten diese Aktionen Geld, und das zur Verfügung stehende Budget ist arg begrenzt.

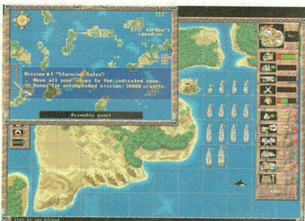
Bevor Sie sich in eine Schlacht stürzen, dürfen Sie ihre Pötte aus elf Größenordnungen auswählen und mit in den Kampf nehmen. Dann bewegen Sie die Kähne mit Hilfe sehr übersichtlicher Menüs, fragen die Windrichtung ab und starten Angriffe. Erfolg oder Mißerfolg bekommen Sie in einer animierten Sequenz mitgeteilt, der Schaden wird in Prozentwerten angegeben. Dabei ist es egal, ob Sie erst die Einheiten bewegen und dann attackieren oder umgekehrt. Lediglich der Versuch, Schiffe zu entern und so der eigenen Flotte einzuverleiben, beendet den Spielzug des betreffenden Schiffs. Gegen einen zweiten Seebären können Sie sich nacheinander am selben Rechner beweisen. Modem- und Netzwerkbenutzer dürfen auch online gegeneinander antreten. **(mic)**



Heiße Schlachten auf hoher See. Jedes Einzelgefecht wird von einer vorberechneten Animation illustriert. (SVGA, 1024 x 768)



In dieser Mission müssen Sie Forts und Häfen an vorbestimmten Plätzen bauen. Dort können Sie Schiffe auch reparieren lassen.



Während der Einsatzbesprechung werden alle relevanten Ziele auf einer Karte markiert. (SVGA, 800 x 600)

MICHAEL SCHNELLE



Admiral Sea Battles macht vom Start weg eine gute Figur. Sieht man mal von der grauenhaft schlechten Musik ab, gefällt die nette Grafik und die unkomplizierte Handhabung. Durch ein cleveres Rotgrün-Signalsystem weiß man meist, welche Aktionen ausführbar sind. Neben den Kampfanimationen gefallen mir Kleinigkeiten wie springende Killerwale und rauchende Vulkane. Allerdings ist nie ersichtlich, welches Schiff schon geschossen hat. Ebensowenig konnte ich irgendwo die effektive Reichweite meiner Kanonen ablesen. Weil sich außerdem Züge nicht zurücknehmen lassen, manövriert man sich so schnell in aussichtslose Situationen.

Doch nachdem ich mich daran gewöhnt hatte, entfaltete Admiral Sea Battles seine Stärken in den spannenden Einsätzen und der Vielfalt an Schiffen, die man von Mission zu Mission mitnehmen kann. Fortgeschrittene Befehlshaber werden zudem an den 18 Einsätzen eine Weile zu knabbern haben. Doch bis Sie damit durch sind, haben die Entwickler im angekündigten zweiten Teil vielleicht die bemängelten Schwächen ausgebügelt.

ADMIRAL SEA BATTLES

Hersteller:	Megamedia	Hardware:	①②③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC, per Modem oder Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★★ Monika: ★★★ Roland: ★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

MICHAEL SCHNELLE:

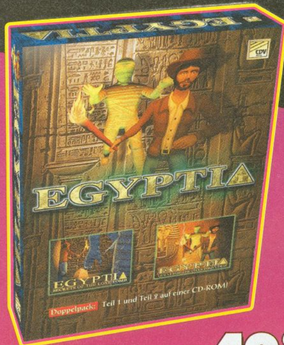


* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

VIEL SPASS FÜR WENIG GELD!

Neue Spiele braucht das Land!



Artikelnummer CDR3061

DM 49,95*

EGYPTIA

Erforschen Sie die geheimnisvollen Pyramiden Ägyptens! Nur mit viel Geschick und Verstand wird es Ihnen gelingen, die mysteriösen Rätsel zu bewältigen und das Gold des Pharaos zu finden!

Lassen Sie sich nicht von den zahlreichen Skeletten Ihrer Vorgänger abschrecken und verschieben Sie mit Runen versehene Obelisken auf die vorgegebenen Positionen. Aber Vorsicht: Schon Ihr nächster Schritt könnte der letzte sein!

Und damit das Ganze nicht zu leicht wird, warten bereits Skorpione und andere ungeliebte Überraschungen auf wagemutige Abenteurer wie Sie!

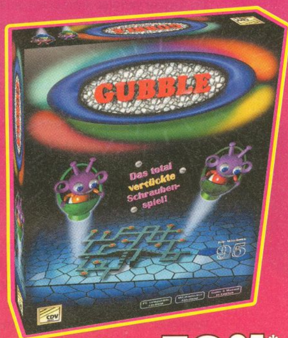
- Teil 1 und Teil 2 auf einer CD-ROM!
- 60 Level voller Spaß und Spannung
- Stimmungsvolle, gerenderte Umgebungsgrafik
- Hochauflösende Grafik (640x480)
- Für Windows 95, benutzt DirectX-Technologie
- Ein kniffliges Denkspiel für Jung und Alt!

GUBBLE

Das total verrückte Schrauben-Spiel! Helfen Sie Gubble, die Schrauben aus allen Plattformen zu entfernen!

Gubble kann auf Schraubenzieher aufspringen und damit im Irrgarten herumfahren. Allerdings wird er schnell Bekanntschaft mit allerlei Gegnern machen, die ihn vom Schraubenzieher stürzen wollen. In 3D-Grafik!

- 150 Level, 10 Welten
- gerenderte Grafiken
- Auflösung: 640x480
- Windows 95, DirectX



DM 59,95*

Artikelnummer CDR3062

WET - THE SEXY EMPIRE



Die erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten! Bringen Sie es vom kleinen Schmuddelfilm-Produzenten zum Erotik-Konzern! Wählen Sie die Darsteller aus und legen Sie jede einzelne Szene (oder besser: Stellung) des Films fest. Noch einen Titel ausdenken und ab geht's ins Filmstudio. Und zwischendurch vergnügen Sie sich mit Ihrer Sekretärin...!

Mit handgezeichneten Bildern u. Animationen von Carsten Wieland! Voraussichtlich lieferbar ab März '97. Eine Demo finden Sie auf unserer Web-Site http://www.cdv.de

VORANKÜNDIGUNG!



BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zzgl. Porto und Verpackung.

Diese und weitere Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstraße 17 (gegenüber Breuninger), MEGABYTE-Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen

Internet: http://www.cdv.de



FALLEN HAVEN

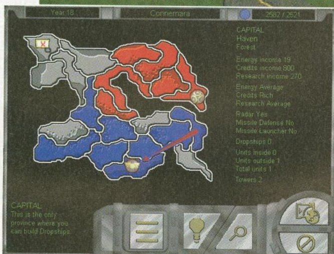


Strategiespiel oder »SimCity« extrem? Statt Verkehrsstaus und sporadisch auftauchenden Godzillas schleichen fiese Außerirdische durch die Städte von »Fallen Haven«.

Auf einer imaginären Welt mit zahlreichen Provinzen kommt es zu erbitterten Gefechten um die Vorherrschaft zwischen Menschen und »Tauraniern«. Sieger wird, wer die feindliche Heimatprovinz erobert. Sie haben die Wahl zwischen zwei Planeten, auf denen sich beide Seiten spielen lassen. Auch wenn sich die Auswahl dürftig anhört: Keine Partie verläuft gleich, denn Ihr Gegner verfolgt nicht jedesmal die selbe Taktik. Auf der ersten Welt starten beide Kontrahenten mit je einer Provinz, die übrigen Zonen sind neutral – deren Armeen greifen nicht an, verteidigen sich aber. Schwieriger ist das zweite Szenario: Der Gegner hält alle Gebiete, während Ihnen nur eine kleine Provinz gehört – Asterix läßt grüßen!

Der Konflikt ist streng in strategische und taktische Runden gegliedert. Nachdem Sie sich für eine der beiden Seiten entschieden haben, wird die strategische Karte eingeblendet. Sie verfügen zunächst nur über eine Heimatprovinz, der nicht nur wegen der Siegbedingung besondere Bedeutung zukommt: Nur hier lassen sich Landungsschiffe herstellen, die eigene Truppen in angrenzende fremde Provinzen befördern. Der Computergegner darf hingegen auch Ihre weiter entfernten Gebiete angreifen. Die Eroberung eines Kartenabschnitts bringt zunächst einen Bonus in Form von Credits, dessen Höhe sich nach dem Kräfteverhältnis richtet. Haben Sie beispielsweise mit einer einzigen Infanterieeinheit ganze Panzerverbände zerbröselt, dürfen Sie mit einer hohen Summe rechnen. In manchen Provinzen warten Spezialeinsätze auf Sie, etwa die Zerstörung eines bestimmten Gebäudes. Bei Erfolg winkt wieder eine Belohnung wie zusätzliche Einheiten oder eine kräftige Finanzspritze.

▲ **Ein heftiges Gefecht entbrennt, nachdem unsere Truppen gerade erst aus dem Landungsschiff gekrabbelt sind.**

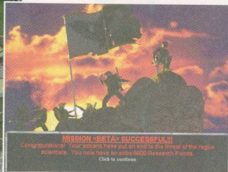


◀ **Die strategische Karte zeigt eigene, feindliche und neutrale Provinzen.**

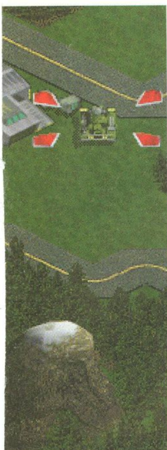
Neben Credits existieren zwei weitere Ressourcen, nämlich Energie- und Forschungspunkte. Die anfangs neutralen Gebiete verfügen bereits über eine Auswahl an Kraftwerken, Minen und Laboratorien. Klar, daß die »reichen« Provinzen am begehrtesten sind. Durch Bau weiterer Anlagen läßt sich der Ausstoß noch steigern. Wichtig ist vor allem das Geld: Neue Einheiten und Bauwerke gibt es nicht umsonst, Truppen fordern Unterhalt, und Reparaturen müssen finanziert werden. Forschungspunkte investieren Sie in sechs verschiedene Disziplinen wie Waffenwirkung, Panzerung oder Bewegungsreichweite. Zu Beginn steht nur eine begrenzte Auswahl unterschiedlicher Einheiten zur Verfügung, die sich in Infanterie, Fahrzeuge, Artillerie und Schwebegleiter unterteilen. Neue Einheitentypen tauchen im Spielverlauf auf

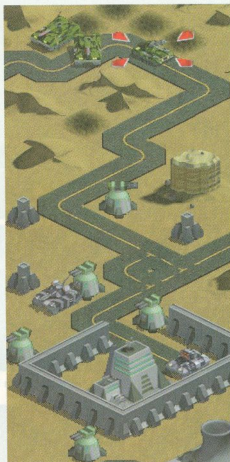
Nur in der Heimatprovinz lassen sich Landungsschiffe bauen. Hier wird gerade eines beladen.





Dieser erfolgreich abgeschlossene Sonderauftrag bringt 5000 Forschungspunkte ein.



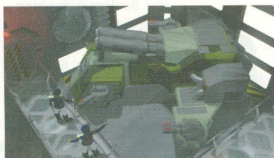


Feindliche Raketenwerfer und Lasertürme sichern das Labor im Süden – doch unsere Artillerie ist schon feuerbereit.

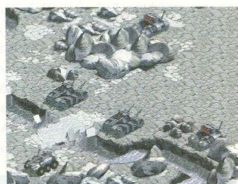
und können von da an auch produziert werden. Radaranlagen zeigen die Truppenstärke benachbarter Provinzen und verbessern die Trefferquote von Nuklearraketen. Diese starten aus Silos und reichen ebenfalls bis zu einer angrenzenden Zone; nur Raketenabwehr schützt vor derartigen verheerenden Angriffen aus dem Orbit.

Ebenfalls im strategischen Teil sind die Landungsschiffe mit Kämpfern zu beladen und die Zielprovinzen auszuwählen. Dabei ist es möglich, bis zu drei Schiffe von verschiedenen Startorten aus landen zu lassen. Der Wechsel in den taktischen Modus findet statt, sobald Ihre Truppen Tuchfühlung mit dem bösen Feind aufnehmen. Die Gefechte laufen dann ebenfalls rundenweise ab, wobei jeder der Kontrahenten abwechselnd zieht. Zuerst werden – sofern geplant – Raketenangriffe durchgeführt. Während die nuklearen Flugkörper automatisch einschlagen, liegen die Geschicke der Bodentruppen ganz in Ihrer Hand.

Erst einmal ist ein geeigneter Landeplatz für das Transportschiff zu finden. Die Suche erweist sich bei rauhem Gelände als schwierig, denn neben lieblichen Waldgebieten und kargen Wüsten gibt es auch felsige Provinzen. Die eigenen Mannen vor der Nase feindlicher Geschütztürme abzusetzen, ist wenig empfehlenswert. Sind die Truppen entladen, kommt es sehr schnell zu den ersten Gefechten. Den Einheiten stehen unterschiedlich viele Aktionspunkte zur Verfügung, die sie durch Bewegung und Feuern verbrauchen. Ein schneller Gleiter kann somit weiter ziehen oder häufiger schießen als die eher schwerfällige Artillerie. Zudem spielt noch der jeweilige Forschungsstand eine Rolle. Jede Einheit hat sowohl eine schwere als auch eine leichte Waffe zur Auswahl, letztere verbraucht weniger Aktionspunkte. Um nach der Bewegung noch feuern zu können, »reserviert« man Punkte für den jeweiligen Waffeneinsatz: Die Einheit zieht dann nur so weit, daß genügend Aktionspunkte für einen Schuß übrig bleiben. Wird die Reserve nicht »verbraten«, schießt der Kämpfer automatisch zurück, sobald der Computergegner angreift und dabei in Reichweite gelangt. Gleiches gilt allerdings auch für den Widersacher. Der zweite wichtige Wert ist die Panzerung. Erst wenn sie auf Null sinkt, haucht die getroffene Einheit ihr Leben aus, bis dahin bleibt sie voll funktionsfähig. Reparaturen während des Kampfes sind nicht möglich, erst nach eines Schlachtgeschehens werden alle Beteiligten automatisch zusammengeflickt. Außerdem steigt ihre Erfahrung, was sie bei späteren Einsätzen treffsicherer macht – worüber sich Handbuch und die im Spiel enthaltene Enzyklopädie beharrlich ausschweigen. **(md)**



Von Zeit zu Zeit werden neue Truppentypen entdeckt – in diesem Fall ein schwerer Kanonenpanzer.



Preisfrage: Wieviele Fahrzeuge sehen Sie? So etwas passiert, wenn farbenblinde Grafiker zum Einsatz kommen.

MARTIN DEPPE 

Nach dem hektischen Gewusel jüngst erschienener Echtzeit-Strategiekost habe ich das eher gemächliche Fallen Haven genossen. Selbst die Gefechte im Taktikteil arten nicht in Massenschlachten aus, da ich maximal drei Landungsschiffe vollpacken und losschicken kann. Trotzdem fehlen mir bei den Kämpfen einige Infos: Wieso wird die Reichweite meiner Artillerie nicht direkt angezeigt? Weder beim Ziehen noch beim Feuern sind die erreichbaren Felder markiert, statt dessen darf ich mit dem Cursor über das Gelände wandern, um die entsprechende Distanz zu erfahren.

Auch die strategische Karte enthält zuwenig Informationen. Beispielsweise vermisse ich Markierungen für meine Landungsschiffe und Fabriken. Um diese wichtigen Daten in Erfahrung zu bringen, muß man die einzelnen Provinzen abklappern. Verstehen Sie mich nicht falsch – ich bin wahrhaftig kein Freund überladener Tabellen, aber die wichtigsten Dinge möchte ich doch auf einen Blick sehen. Gefallen hat mir dafür der freie Verlauf meines Feldzuges und die gelungene Mischung aus strategischen und taktischen Entscheidungen.

FALLEN HAVEN

Hersteller:	Interactive Magic	Hardware:	❶②③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★ Michael: ★★★ Roland: ★★ Alex: ★★★

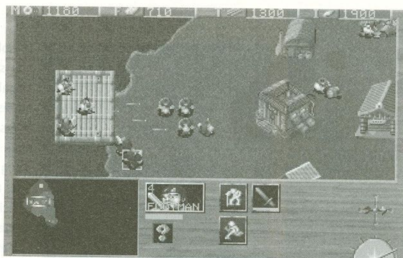
MARTIN DEPPE: 

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Strategiespiel für Einsteiger

WAR DIARY

Aus Korea kommen nicht nur kopierte Autos und Kameras, sondern neuerdings auch Spiele. Ob der Ideenklau aber immer erfolgreich ist?



Unsere Truppen wehren eine Invasion des Gegners ab. Die VGA-Grafik erlaubt nur wenige Details.

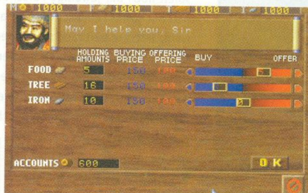


Nur im Vorspann ist ein kurzer Videofilm zu sehen.



Während die Arbeiter fleißig wuseln, halten unsere Soldaten Wacht.

So ungefähr muß »War Diary« (wörtlich übersetzt: »Kriegstagebuch«) entstanden sein: »Liebes Tagebuch! Heute habe ich ein ganz tolles Spiel gesehen. So etwas will ich auch schreiben«. Eine Seite weiter: »Es ist vollbracht. Das Programm ist fertig – ich bin sicher, daß es ein großer Erfolg wird«.



In diesem wenig schmucken Menü lassen sich überzählige Güter in bare Münze tauschen – und umgekehrt.

Das Korea des 16. Jahrhunderts liefert den Hintergrund für die Kämpfe rivalisierender Armeen. Beide Seiten unterscheiden sich nur durch Farben und Details voneinander. Das Wirtschaftssystem basiert auf drei Ressourcen: Nahrung, Holz und Metall, die von Arbeitern beschafft werden. Durch den Verkauf überschüssiger Rohstoffe verdient man Geld, das sich in knappe Materialien, Bauwerke oder zehn verschiedene Einheitentypen investieren läßt.

Das Zentrum der eigenen Ortschaft ist immer die Stadthalle; weitere der insgesamt elf Gebäudearten kann man in ihrer Nähe errichten. So lassen sich in der Kaserne Truppen ausheben, die von der Waffenwerkstatt ihre Ausrüstung verpaßt bekommen. Diese Regelung ist zwar realistisch, aber auch umständlich: Die Kampfeinheit kann erst eingesetzt werden, wenn sie bewaffnet ist – wozu zwei Gebäude anzuwählen sind. Unterschiedliche Qualitätsstufen bei Schwertern, Bögen und Gewehren beeinflussen die Kampfkraft ihrer Träger. Außerdem haben die Waffen die Eigenschaft, sich bei Gefechten abzunutzen, was schnell eine neue Ausrüstung erforderlich macht. Truppen und Wachttürme können durch Feindkontakte Schlachterfahrung gewinnen und so in vier Stufen ihre Kampfwerte verbessern. Die Soldaten lassen sich in Schützen, Nahkämpfer und Artillerie einteilen, ferner beschwören Mönche Geister oder unterstützen die eigenen Mannen. Auf See tummeln sich Transporter und bewaffnete »Schildkrötenschiffe«. Beliebig viele Einheiten lassen sich zu einer Gruppe zusammenfassen, die aber nicht gespeichert werden kann. Ebenso fehlt eine Zentrierfunktion. Ein weiterer Nachteil ist, daß im Gruppenmodus weder der Zustand der Truppen selbst noch der ihrer Bewaffnung angezeigt wird. Um sie zu überprüfen, muß die entsprechende Einheit einzeln angewählt werden. Erst wenn die Waffe völlig abgenutzt ist, weist ein Pfeil auf den Mißstand hin. Nicht nur aus diesem Grund sollte man seine Kämpen immer im Auge behalten: Allzu gerne machen sie große Umwege oder wandern gar unnötig im Feindesland herum. **(md)**

MARTIN DEPPE 

Oje – so ein schlecht geklautes Produkt kann mir den Karrierestart als Redakteur ganz schön vermiesen. Wenn man schon von erfolgreichen Spielen abkupfert, dann aber auch richtig. So nerven mich die fehlenden Abrufmöglichkeiten der Gruppen gewaltig. Besonders umständlich ist das Ausheben von Einheiten: Bis zu neun Mausklicks brauche ich, um einen Soldaten kampfbereit zu haben. Die Idee mit der Waffenabnutzung ist ja ganz nett – aber muß wirklich jeder Mann einzeln abgerufen werden, um sie zu überprüfen? Bei größeren Gefechten ist es ärgerlich, plötzlich mit leeren Händen dazustehen und den Kämpfer wieder ausrüsten zu müssen.

Dennoch bietet War Diary durch seinen niedrigen Preis (etwa vierzig Mark) einen günstigen Einstieg ins Genre, wenn es mittlerweile auch ältere und bessere Alternativen billig zu kaufen gibt – beispielsweise Dune 2, Warcraft oder den Renner Command&Conquer.

WAR DIARY

Hersteller:	Trigger Soft	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★★ Michael: ★★ Roland: ★ Alex: ★★

MARTIN DEPPE: 

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④P90 (ab 10 fps) ⑤P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

BUNDESLIGA MANAGER 97

Der dienstälteste deutsche Fußballmanager geht in die vierte Saison. Nach einer schweren Geburt erblickt endliche eine spielbare Version das Licht der Welt.

Es geschah am hellichten Tag. Man schrieb den 1. November 1996, als Software 2000 die Händlerregale mit dem lang erwarteten »Bundesliga Manager 97« füllte. Ungeachtet der warnenden Worte im Preview von PC Player 12/96 stürmten die Fans die Läden, um noch rechtzeitig vor der Winterpause mit Ihrem Lieblingsverein deutscher Fußballmeister zu werden. Bei den meisten währte die Freude über den Kauf nicht lange, denn die Fehlerquote der ersten Verkaufsversion erreichte rekordverdächtige Höhen. Auch ein eiligst vom Hersteller nachgereichtes Update samt entschuldigender Worte in einem offenen Brief (siehe PC Player 1/97) konnte die verstimmten Fans nicht so schnell beruhigen. Der Patch auf Version 1.1 korrigierte die zahlreichen Bugs nur notdürftig; mit dem Meistertitel vor Weihnachten war es somit Essig.

Inzwischen haben sich die Wogen geglättet. Der Zorn der Erstkäufer ist weitgehend einem gespannten Warten auf eine komplett lauffähige Fassung gewichen. Die Entwarnung aus Eutin erreichte uns in Form eines Updates knapp vor Redaktionsschluß der letzten Ausgabe. Ein erster Schnelltest der neuen Version 1.30 förderte zwar noch Fehler zu Tage, aber der Bundesliga Manager 97 lief endlich zur wertungsfähigen Spielform auf. Nach einer vierwöchigen Bewährungsphase im Dauerbetrieb sind die letzten Zweifel beseitigt: Die Spiele können endlich beginnen.



Als vierter Nachkömmling kann der BM 97 auf eine äußerst erfolgreiche Ahnengalerie zurückblicken, die 1989 ihren Anfang nahm und nun den vorläufigen Höhepunkt erleben soll. Fußballfreunde betreiben ihre Favoritensportart am liebsten von der heimischen Couch aus aktiv passiv. Deshalb kicken Sie nicht selbst, sondern steuern sämtliche Geschicke Ihrer Lieblingsmannschaft als Vereinschef und Trainer in Personalunion.

Schenkt man den Voreinstellungen Glauben, so schlägt das Herz von Hauptdesigner Werner Krahe für Borussia Dortmund. Grund genug für uns, mit dem lokalen Erzrivalen Schalke 04 auf Punktejagd zu gehen. Dabei läßt man als Ehrenmann Spielstufe 1 mit unendlich dicker Finanzdecke und Start in der Bundesliga links liegen und beginnt mit den Ruhrknappen in der Oberliga. Aus



Schalke auf dem Weg zur Meisterschaft. Die 3D-Szenen sind als Belohnung für den Manageralltag gedacht. Allerdings sieht man häufig langweiliges Ballgeschiebe, während Torschüsse manchmal ohne Zuschauerbeteiligung erfolgen.

MICHAEL SCHNELLE



Ich war den Tränen nah, als meine Schalker Jungs die Borussen aus Dortmund mit 3 : 1 vom Platz fegten. Beim Sieg über die Bayern hätte ich am liebsten ein Fäßchen Bier spendiert und die Niederlage gegen Rostock kostete mich mehr graue Haare, als mir lieb war. Der Bundesliga Manager 97 läßt Freunde des runden Leders alle Höhen und Tiefen eines Clubvorstandes nacherleben. Der Preis für die Trainerfreuden sind staubtrockene Statistiken und stundenlanges Brüten über sehr gewöhnungsbedürftigen Tabellen. Ohne ein mehrtägiges Handbuchstudium geht beim BLM 97 gar nichts.

Davon sollten Sie sich aber auf keinen Fall abschrecken lassen und niemals der Automatik die Vereinsgeschicke überlassen. Sonst bringen Sie sich um die ganzen Emotionen, die ein Spieltag mit sich bringt. Gut, die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger halten sich in Grenzen, und die lieblosen 3D-Animationen mit zeitweise unpassenden Kommentaren geben sich alle Mühe, die Atmosphäre zu zerstören. Das wird von der Spieltiefe aber locker aufgefangen. Die Spielernamen stimmen diesmal weitgehend und lassen sich mit Hilfe des eingebauten Editors bequem aktualisieren. Fürs nächste Mal erwarte ich mir aber etwas weniger Rechenschiebermentalität, mehr Komfort und transparentere Mannschaftsdaten.

Spiele-Test

Das Hauptmenü ist im Vergleich zum Vorgänger sehr aufgeräumt. Über die winzige Iconleiste am unteren Rand können Sie Zusatzinfos einblenden.

Trainingslager in Deutschland und dem europäischen Ausland erwarten Ihren Besuch. Bezahlt werden müssen die Luxussporthallen aber weiterhin in harter D-Mark.

Viele, viele bunte Icons. Wer Mannschafts- und Spielerdaten überblicken will, darf weder kurzsichtig noch farbenblind sein.

Die Mannschaftsaufstellung ist eine Wissenschaft für sich. Mann- oder Raumdeckung und die Aggressivität lassen sich für jeden einzelnen Kicker vorgeben.

Nur nicht verwirren lassen. Talentsucher forschen gezielt nach Ihrem Wunschkandidaten.

dem »Bundesliga Manager Hattrick« haben die Eutiner Entwickler die Wahl zwischen drei Komplexitätsstufen übernommen. Doch während die ultimative Königsklasse anno 1994 eine unübersichtliche Iconflut verursachte, gibt sich die 97er-Version optisch handzahm. Auf einem ansprechend gestalteten Hauptmenü in High-Color versinnbildlichen säuberlich angeordnete Bälle acht Menüklassen. Darüber lassen sich alle Aktionen ausführen. Häufig benötigte Untermenüs dürfen auf eine der zehn F-Tasten gelegt werden. PC-Trainer mit guten Augen greifen auf eine am unteren Bildschirmrand einblendbare Leiste aus winzigen Icons zurück. Vor dem eigentlichen Spieltag lohnt sich ein Blick auf die Daten der eigenen Mannschaft. Jeder Spieler wird mit einer Unzahl von Werten in seiner Leistungsfähigkeit beurteilt. Dabei kämpfen Sie sich durch umständliche Kürzel für Kondition, Schußkraft und gut ein Dutzend weiterer Attribute. Zart besaitete Gemüter schalten nach einem Blick auf die Datenblätter A und B schockiert die automatische Aufstellung ein. Profis finden in der wilden Ansammlung von Farben, Formen und Zeichen und im nicht minder komplexen Mannschafts-Setup ihr El Dorado. Das so ermittelte Dreamteam läuft am nächsten Spieltag aufs Feld. Nach dem Anpfiff werden Sie zum Zuschauer mit Auswechselberechtigung degradiert, der nur die Highlights des Matches präsentiert bekommt. Die 3D-Sequenzen werden dabei vom Programm jedesmal neu berechnet. Doch was als Abwechslungsgarant gedacht war, mutiert schnell zum kapitalen Eigentor der Programmierer. Sehr häufig kicken die Spieler das Leder unmotiviert in die Botanik oder bleiben trotz Ballbesitz vor dem gegnerischen Tor einfach stehen. Während der Halbzeit halten Sie Ihre Jungs durch guten Zuspruch (»Wir werden siegen«, »Wichtiges Spiel«) bei Laune. Droht trotzdem die Motivation Ihrer Kicker ins Bodenlose zu sinken, sorgen fette Prämien, versprochene Urlaubstage oder angedrohtes Sondertraining für die rechte Einstellung.

Nach dem ausführlichen Studium der Leistungen aller beteiligten Akteure muß vor allem die Vereinskasse aufgefüllt werden. Werbeverträge mit solventen Sponsoren, der Verkauf von Übertragungsrechten und nicht zuletzt Totogewinne bringen das Geld ein, das für teure Stadionausbauten, Fanbetreuung und Nachwuchsförderung benötigt wird. Talentscouts machen sich gegen ein üppiges Salär auf die Suche nach »frischem Blut«. Dabei lassen die Herrschaften auch den spanischen, französischen, englischen und italienischen Markt nicht außer acht. Bleibt danach noch Kohle übrig, können Sie mit Aktien oder Immobilien Ihr Glück versuchen. Neben dem normalen Bundesligabetrieb erwarten Sie alle nur denkbaren Pokalwettbewerbe und Hallenturniere, inklusive dem UI-Cup, und auf Wunsch der ungeliebte Posten des Bundestrainers. Weniger einsam als auf Bertis Thron geht es im Mehrspielereinsatz zu. Nacheinander am selben PC streiten sich bis zu vier Nachwuchstrainer um die begehrte Meisterschaftskrone. **(mic)**

BUNDESLIGA MANAGER 97

Hersteller:	Software 2000	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★ Roland: ★★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

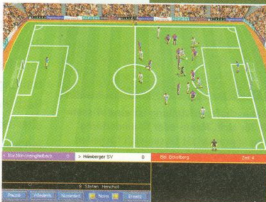
DSF FUSSBALL-MANAGER

Ein unbedeutender Vorgänger und starke Konkurrenz sind nicht gerade die Idealvoraussetzungen für Spitzenspiele. Ob das Logo eines privaten Sportsenders die Chancen steigern kann?



Das Hauptmenü hat sich bis auf die SVGA-Grafik kaum verändert. Lediglich die Iconleiste bleibt die ganze Zeit sichtbar.

Fast zwei Jahre ist es her, daß Impressions mit »Der Meister« eine eigene Variante des immergrünen Bundesliga-Manager-Themas ablieferte. Bieder bis ins letzte Menü und ohne frische Ideen verschwand diese graue Maus schnell in der Versenkung. Irgend jemand im Mutterhaus Sierra muß sich aber an den glücklosen Vereinsverwalter erinnert und die Programmierer überredet haben, doch noch einen zweiten Versuch zu wagen. Damit diesmal nichts schiefgeht, wurde eigens das Deutsche Sportfernsehen (DSF) zum Logolieferanten verpflichtet. Als »DSF Fußball-Manager« ziert das Ergebnis exklusiv die Regale deutscher Karstadtfilialen.



Die Spiele können Sie live und in voller Länge mitverfolgen. In der Regel stürzt alles zum Ball.

Ohne DFB-Lizenz (die liegt bei Software 2000) und mit verballhornten Vereinsnamen erwartet die Impressions-Bundesliga Ihren Besuch. Als erstes melden Sie sich beim Präsidenten zum Rapport. Dieser freundliche Herr legt Ihnen Hauptsponsoren wohlmeinend ans Herz. Mit deren Kapital im Rücken managt es sich gleich viel besser. Wird Ihnen Ihr Stadion zu eng, oder könnte Ihr Mannschaftskader eine Verjüngungskur vertragen? Kein Problem, wenn ausreichend Bargeld vorhanden ist und ein anständiger Kreditrahmen zur Verfügung steht. Andenkenläden und Frittenbuden ergänzen die Einnahmen; Zufahrtsstraßen und Parkplätze steigern die Attraktivität der Sportarena. Für so ziemlich jede denkbare Spielsituation dürfen Sie Taktiken zusammenbasteln. Pixelgenau positioniert man seine Jungs auf dem Feld oder verwendet eine vorgegebene Aufstellung, aufs Spiels wirkt sich das herzlich wenig aus. Während Sie das komplette Match verfolgen können, scheinen sich die Akteure aufs Geratewohl um den Ball zu scharen. Selbst die dämlichsten Vorgaben beeinflussen den Verlauf nur unwesentlich. Bei der Zahl an möglichen Mitspielern hat der Sierra-Manager die Nase vorn: Stolze acht Meistermacher teilen sich einen Rechner, um wahlweise auch in Frankreich oder England mit einem lokalen Team die Tabellenspitze zu erreichen. **(mic)**



Wir basteln uns einen Spielzug. Umständlich erstellte Angriffs- und Verteidigungstaktiken machen sich im Spielverlauf kaum bemerkbar.

MICHAEL SCHNELLE ★★



Genauso innovationslos wie der Name ist das ganze Programm. Bei jedem Menü überkommt mich das Gefühl, alles schon zigmal gesehen zu haben – nur besser und vielfältiger. Hier die Pommespreise erhöhen, und dort eine Stadionhälfte überdachen, das lockt heute keinen Fußballfan mehr von der Sportschau weg. Und warum soll ich in fieseliger Kleinarbeit neue Spielzüge entwerfen, wenn sie den Ausgang der Partie nicht beeinflussen? So konnte ich meinen Torwart auf der Seitenauslinie postieren, ohne mehr Treffer zu kassieren.

Die wuseligen Aktionen der Mannen auf dem Rasen erinnern an eine Ansammlung aufgeregter Hühner. Ein Verhältnis zur eigenen Mannschaft kommt kaum zustande. Sieg oder Niederlage werden ohne eigenes Zutun maßgeblich von den Attributen der Akteure und einer ordentlichen Portion Zufall bestimmt. Trotz des niedrigen Preises sollten Sie lieber zum Bundesliga Manager 97 von Software 2000 greifen – dort haben Sie die Kontrolle und nicht Ihre CPU.

DSF FUSSBALL-MANAGER

Hersteller:	Sierra	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (nacheinander am selben PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★★ Roland: ★ Alex: ★ Martin: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★★



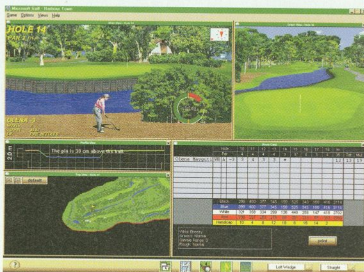
* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④P90 (ab 10 fps) ⑤P133 (ab 16 fps)

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



MICROSOFT GOLF 3.0

Der Ball ist rund, der Rasen ist grün, die Spieler stehen bereit, die Schläger auch – doch nicht das DFB-Pokalendspiel, sondern eine zünftige Partie »Microsoft Golf 3.0« ist angesagt.



Fensterflut: ein Blick auf Harbour Town mit Abschlag und Zielperspektive, Höhenniveau, Luftbild und Punktestand. (1024 x 768)

Vernahmen Sie bei Ihrem letzten Ausflug ins Grüne neben zirpenden Grillen und zwitschernden Vögel von Zeit zu Zeit ein deutliches »Plopp«? Falls kurz danach alternde Multimillionäre auf geländetauglichen Buggies vorbeizuckelten, hatten Sie Glück – Sie haben mit heiler Haut die Selbstschußanlagen eines Golfplatzes passiert. Mit »Microsoft Golf 3.0« kommen auch Normalsterbliche ohne ausreichende Bonität für die horrende Aufnahmegebühr (oft auch »Spende« genannt) und den exorbitanten Jahresbeitrag in den Genuß des elitären Sportvergnügen.

Das farblich passende T-Shirt aus dem Schrank geholt, können Sie sich auf den Golfkursen von Banff Springs (Alberta, Kanada) oder Harbour Town (South Carolina, USA) in mehreren Wettbewerben profilieren. Falls Freund oder Freundin gerade nicht greifbar sind, bietet sich neben der Modemoption der längst überfällige Netzwerkmodus an. Kontaktscheue Fans des grünen Sports bevorzugen hingegen die »Recorded player«-Funktion: Alle Schläge eines Spielers werden hier gewissenhaft aufgezeichnet und gespeichert, damit Sie zu einem späteren Zeitpunkt gegen diesen »Geist« antreten können. Mit dem eingebauten Editor erschaffen Sie nicht nur den eigenen Profi, sondern auch unterschiedlich starke Computergegner, die allerdings durch traumwandlerisches Putten an Ihren Nerven zehren.

Auch kleinere Rechner werden bei entsprechender Auflösung nicht überlastet. (640 x 480)

MS Golf 3.0 gibt sich betont einsteigerfreundlich. Floppt ein Ball müde über die Grasnarbe, wird dezent nachgefragt, ob man nicht besser einen Blick in die Online-Hilfe riskieren möchte. Ein kritisches Auge sollten Sie aber auf den automatischen Caddie werfen, da dieser nicht immer den optimalen Schläger wählt. Auch die voreingestellte Verteilung der einzelnen Bildschirmfenster lassen ein wenig zu wünschen übrig, doch manuelles Nachjustieren ist jederzeit möglich. Die manierliche Landschaftsgrafik wird flott aufgebaut, so daß keine nennenswerte Wartezeiten entstehen. Drei digitalisierte männliche und weibliche Golfspieler mit auswählbarer Hemd- und Haarfarbe stehen Ihnen zur Verfügung. Finden Sie den Kommentar zu langweilig, wählen Sie aus der Vielzahl der Sprecher einfach einen etwas peppigeren. Alte Microsoft-Golf-Kurse dürfen ebenso wie die älteren Links-386-Pro-Kurse importiert werden – die Langzeitmotivation ist gerettet. **(Thierry Miguet/ra)**

ROLAND AUSTINAT



Keine Frage, Microsoft schickt im dritten Anlauf eine grundsolide Simulation in den hart umkämpften Golfwettbewerb. An den Spitzenreiter Links LS kommt sie zwar nicht heran, aber für dieses Programm brauchen Sie auch einen Spitzenrechner. MS Golf 3.0 spielt sich schon auf kleineren PCs wieselflink und malt mit Hilfe der alten Links-Engine unter Windows 95 rasend schnell Grünzeug und Abschlagspunkte. Endlich können Golfer auch per Netzwerk um die Wette schlagen und ihre ausführlichen Spielestatistiken pflegen und drucken. Die bewährte Steuerung ist zudem narrensicher.
Weniger Spaß macht mir die Fummelei, bis die kleinen Fenster alle an dem Platz sind, an dem ihre Titelleisten mir nicht mehr den Blick versperren. Die Grafik selbst ist nicht ganz so schön wie beim Genreprimus, und auch die Jubel- oder Ärger-Animationen von Links LS gibt es nicht. Dennoch ist das grüne Vergnügen aufgrund seiner Spielbarkeit und Geschwindigkeit eine Empfehlung für Besitzer kleinerer Rechner, die allerdings Windows 95 installiert haben müssen.

MICROSOFT GOLF 3.0

Hersteller:	Microsoft	Hardware:	①②③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Zwei (Modem) bis acht (Netzwerk, an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★ Michael: ★★★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

ROLAND AUSTINAT:



* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④P90 (ab 10 fps) ⑤P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

... und sind sie nicht willig, so brauch ich Gewalt





Banzai Bug

Verwandeln Sie sich in ein Insekt, und zeigen Sie dem Kammerjäger wer das Sagen hat. Abgedreht, actionreich, bizarr, 3-dimensional, ...



GROLIER INTERACTIVE

In Kürze für Windows 95 CD-Rom  Komplett in Deutsch

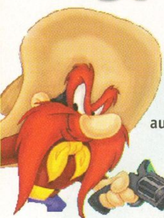
Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SPACE JAM



Da auf der Erde passende Mitspieler für all die vielen Programme rund um den Basketball mittlerweile knapp geworden scheinen, holt man eben die Mannschaften aus den unendlichen Weiten des Weltraums.



Husch, husch ins Körbchen: ein Außerirdischer beim Sprungwurf.

Zugpferd Michael Jordan hat sich adäquate Mitspieler gesucht und zockt jetzt mit Hasen gegen Aliens ... Spaß beiseite: Daß in einem Basketballmatch jeweils Zweier- oder Dreierteams gegeneinander antreten, wäre soweit nichts Ungewöhnliches, daß hier Bugs Bunny und Michael Jordan mit von der Partie sind, schon eher. Monstars gegen Tune Squad, so lautet die Begegnung, die Sie in »Space Jam« erwartet. Das Ganze basiert (der Firmenname Acclaim läßt es schon vermuten), auf der gleichnamigen Filmvorlage. Darin landet ein Raumschiff auf der Erde, dessen Besatzung die Toons auf den stinklangweiligen Alienplaneten entführen will. Um diesem traurigen Schicksal zu entgehen, bleibt den Zeichentrickhelden nur eine Chance: die Außerirdischen zu schlagen. Topscorer Jordan läßt sich überreden, ihnen dabei zu helfen.

Als erstes entscheiden Sie, für welche Seite Sie auf Korbjagd gehen. Dann basteln Sie Ihre Equipe zusammen. Fünf eklige Extraterrestrier oder zwölf putzige Cartoonspieler stehen zur Auswahl. Jede der Trickfilmfiguren stellt sich in einer kleinen Sequenz vor. Zugleich wird eine Tabelle mit ihrer Spielstärke eingeblendet. Die Werte bei Geschwindigkeit, Treffsicherheit und Reboundstärke differieren je nach Teilnehmer erheblich. Bei den Regeln reduzieren sich die Einstellmöglichkeiten auf das An- und Abstellen des Goaltendings und die Spielzeit.



Welches Dreamteam hätten Sie denn gern?



Ein kurzes Intermezzo mit Ms. Bunny. Hier punktet, wer die grünen Aliens trifft.

Außerdem aktivieren Sie optional Zwischenspielchen für die Halbzeit. Doch vor den Pausentee hat der Sportgott das erste Viertel gesetzt. Mittels Tastatur oder Joystick gelenkt, bemühen sich Ihre Protagonisten um Korberfolge. Die Steuerung ist simpel: Werfen und Springen funktioniert über eine Taste, Pässe und Steals ebenso. Hat der Ballführende gerade genug Energievorrat (den zeigt ein kleiner Balken), bekommt er temporär Turbokräfte. Nach dem ersten Viertel (1 – 5 Minuten) ist Pause. Formschwache Spieler wechseln Sie jetzt aus oder bestreiten ein Sublevel. Beispielsweise treten Sie gegen Yosemite Sam im sogenannten Shoot Out an oder suchen Sportklamotten für Michaels Tasche zusammen. Je besser Sie abschneiden, um so mehr steigen die Fähigkeiten der Spieler. Im Turniermodus müssen Sie für die Tunes ohne den Superstar antreten und fünfmal siegen, um den Preis zu holen. Im Netzwerkmodus dürfen bis zu sechs Kollegen auf Korbjagd gehen. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★

Im Weltall hört Dich keiner schreien, hieß es seinerzeit in meinem heißgeliebten »Alien«. Diesmal verhallt mein Gejammer über dieses sogenannte Basketballspiel bereits vor dem Monitor. Der Alptraum aller Fans wird wahr: Michael Jordan spielt in einer Mannschaft mit Bugs Bunny ... Auch wenn dieses Spiel einen gewissen Niedlichkeitsbonus von mir für die ganz nette Comicoptik erhält, es ist selbst für Kinder noch zu kindisch geraten.

Die Optionen sind sehr mager und die Zwischenspielchen nach einmaligem Durchgang etwas dröge. Die Steuerung ist nicht unbedingt präzise und irgendwie gerät alles zur Glücksache. Space Jam ist wirklich nur ein Fall für die Allerjüngsten PC-Benutzer, alle anderen sollten auf dieses Bunny-Osterei im Basketballkorb lieber verzichten.

SPACE JAM

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis sechs (im Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Michael: ★★ Roland: ★★ Alex: ★ Martin: ★★

MONIKA STOSCHEK: 

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④P90 (ab 10 fps) ⑤P133 (ab 16 fps)

Oooooooops!

Gelegenheit! 100.000-Dollar-Rennmaschine an Selbstabholer, günstig, von privat.





SYNETIC The Funfactory

N.I.C.E.-PVC-Autoaufkleber für lau!

Holen Sie sich den starken PVC-Autoaufkleber „Have a N.I.C.E. day"! Schicken Sie einen frankierten und selbstadressierten Briefumschlag an nachfolgende Adresse, und der Autoaufkleber gehört Ihnen!

Selling Points GmbH
Kennwort: COOL
Postfach 2863
33258 Gütersloh



87%



85%

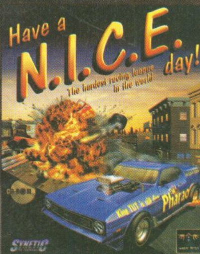
PCtotal SPIEL DES MONATS 03/97 90%

Computer Bild Qualität sehr gut

PC Player 4 von 5

GAMExpress 88%

TV Today: großartig



www.magicbytes.com

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh
Im Exklusiv-Vertrieb bei Kingsoft, Aachen.

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FX FIGHTER TURBO

An manche Spiele erinnern sich die konditionsgeprüften PC-Kampfhähne noch längere Zeit nach ihrem Erscheinen gerne. Das überarbeitete »FX Fighter Turbo« macht auch müde Muskelmänner wieder munter.



Bis zu acht Kämpfer nehmen am Turnier teil. Hier kommt Magnon geflogen.



Kwondo, der neue Kämpfer im Ninja-Outfit, hat eine Feuerwaffe im »Ärmel«.


Kiko bekommt hier von Cyben 30 einen Satz heiße Ohren verpaßt.



Zeitrekord im Prügelspiel: Wer macht die anderen am schnellsten nieder?

Nach fast zwei Jahren schickt GTE Interactive die Recken aus »FX Fighter« in die nächste Runde und legt mit »FX Fighter Turbo« eine weitere Prügelorgie vor, die für Windows optimierte Grafiken bietet. Zu den bekannten Kämpfern haben sich zwei neue hinzugesellt: die Kriegsveteranin Linna und der ninjaähnliche Android Kwondo. Diese stehen, wie alle übrigen, von Beginn an zur Auswahl. Als Einzelkämpfer treten Sie im Solomodus nacheinander gegen sämtliche anderen an, bis Sie im entscheidenden Duell den fiesen Rygil besiegen und in Verwahrung nehmen. Neben Rundenanzahl, Gegnerstärke, Schwierigkeitsgrad und Zeitlimit läßt sich die Spielgeschwindigkeit (dreistufig) beeinflussen. Wer lieber einen Kumpel kloppt, als gegen vom PC gesteuerte Charaktere anzutreten, wählt den Duomodus oder steigt in ein Turnier ein. Maximal acht Teilnehmer sind zugelassen, fehlende Mitbewerber übernimmt optional der Computer. Sprichwörtlich bis zum Umfallen gekämpft wird im Ausdauermodus. Sie bestimmen dabei Ihr Handicap, und wieviele Kombattanten mit von der Partie sein sollen. Im ausführlichen Handbuch sind Portraits der Kämpfer enthalten und ihre Moves dokumentiert. Anders als beim Vorgänger kommen auch mal Waffen zum Einsatz. Da die Macher nicht krampfhaft auf Realitätsnähe geschielt haben, gelangen Sie in den Genuß witziger Ideen: der heuschreckige Kämpfer Venam beißt seine Widersacher kurzerhand schmatzend in den Hals oder spuckt Gift, während die neu hinzugekommene Linna sie mit ihrem Spike-Arm malträtiert. Die Begegnungen sind mit Kameraschwenks und Zoomeffekten in Szene gesetzt. Die Tastenbelegung bleibt auf Wunsch Ihnen überlassen. Auf die spendierte Netzwerkfunktion wird ausdrücklich mit dem Untertitel »The ultimate PC Network Fighting Game« hingewiesen. Somit steht einer zünftigen Schlägerei mit Ihren Kollegen nichts mehr im Wege. Auf der CD ist eine spezielle Version, die den Virge Grafikchip von S3 unterstützt, doch deren Vorzüge sind eher marginaler Natur. Die Grafikdetails sind für die Arenen und Figuren getrennt reduzierbar. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK



Wie bereits der Vorgänger besticht FX Fighter Turbo durch sehr gute Spielbarkeit. Es kommt zwar optisch nicht an Virtua Fighter heran, doch bewegen sich die etwas klobig wirkenden Kontahenten bereits auf einem Pentium/90 flüssig, ohne daß Sie Details herunterschalten müßten. Einfachere Techniken sind sogar mit der Tastatur gut machbar. Für manche der Moves bedarf es allerdings einigen Trainings, bis sie effektiv eingesetzt werden können. Ein Pad erleichtert hier die Arbeit.

Wer unbedingt sehnig-durchtrainierte Muskelpakete lebensecht rangeln sehen will, ist an der falschen Adresse. Dafür punktet das Programm mit guter Zugänglichkeit und geschmeidigem Spielfluß. Es bietet für die Vielzahl unterschiedlich begabter Kampfkünstler die jeweils angemessenen Schwierigkeitsgrade und Einstellmöglichkeiten. In leichteren Stufen haben selbst Einsteiger die Chance, sich statt blutiger Nasen den Highscore zu holen. Wenn Sie den Vorgänger verpaßt haben, sollten Sie dieses Versäumnis spätestens jetzt nachholen und sich die Turboversion gönnen.

FX FIGHTER TURBO

Hersteller:	GTE Entertainment	Hardware:	❶❷③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC, Netzwerk, Modem)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Michael: ★★★★ Roland: ★★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

MONIKA STOSCHEK:



* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

MINDSCAPE **necrodome**

NECRODOME

Beweise, was wahre Freundschaft ist!

Mit Multiplayer-Modus über Netzwerk und Modem

Kleine Freundschaftsprobe gefällig? In Necrodome erwarten Dich und Deinen Kumpel zehn düstere Arenen voller schwerbewaffneter Gladiatoren, die Euch ans Leder wollen. Da müßt Ihr als Team durch – tot oder lebendig! Schwingt Euch als Fahrer und Schütze in den Panzer, und ab geht die Action bei diesem gnadenlosen 3D-Shooter. Und immer schön cool bleiben! Sonst erreicht Ihr ihn nie – den Endkampf im Necrodome! PS: Wenn Dein Kumpel mal keine Zeit hat, kannst Du Necrodome auch alleine spielen!



MINDSCAPE

Erhältlich für WIN 95.

MINDSCAPE International · Zeppelinstraße 321 · 45470 Mülheim a.d. Ruhr · Tel.: (02 08) 9 92 41-0 · Fax: (02 08) 9 92 41-29

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

GRID RUN

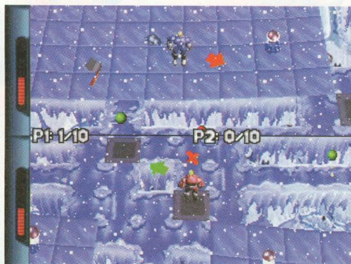
Originelle Ideen sind Mangelware, Abkupfern groß in Mode. Daß es auch anders geht, beweist Virgin mit einem einfachen, aber packenden Spielkonzept.



Auf dem Weg zur letzten Fahne sitzt uns der Gegner eng im Nacken.

Es wird einmal: In einer fernen Zukunft gehören Sie zur Eliteeinheit der Netzläufer. In sogenannten Energie-Matrizen bekämpfen Sie Außerirdische und erobern strategisch wichtige Punkte. Was bis hierhin klingt wie der x-te Aufguß einer Science-fiction-Saga, ist in Wirklichkeit die überflüssige Hintergrundgeschichte zu Virgins »Grid Run«. Dahinter verbirgt sich die neuzeitlich aufbereitete Version eines Evergreens aus Kindertagen, bei dem man (ganz ohne Computer – unvorstellbar!) mit den Nachbarsbälgern um die Wette gelaufen ist und einander gefangen hat.

Das simple Grundprinzip wurde höchst passabel umgesetzt. In einem Labyrinth müssen Sie eine vorgegebene Zahl von Fahnen markieren, die allesamt kreuz und quer über die Spielfläche verteilt sind. Gleichzeitg startet ein Konkurrent an anderer Stelle mit genau der gleichen Aufgabe. Allerdings können Sie nur dann weitere Wimpel einfärben, wenn Sie als erster eine Flagge markieren. Ansonsten bekommt man einen Pfeil eingeblendet, der Auskunft über die Position des Kontrahenten gibt. Ab dann müssen Sie versuchen, ihm das Fahnenrecht abzujagen. Wenn Sie ihn mit Ihrer Figur berühren, wird er an eine andere Stelle des Irrgartens teleportiert, und die Rollen sind vertauscht.



Hektik pur: Zu zwei spielen Sie per geteiltem Bildschirm an einem Rechner.

Das klingt einfach und steuert sich auch einfach, ist aber nur schwer zu bewältigen. Denn jeder Spieler verfügt über magische Kräfte. Mit diesen macht er den Gegner langsamer und sich selbst schneller. Die Sprüche verbrauchen Energie, welche sich nur allmählich wieder auffüllt. Einige Flaggen sind nicht direkt zugänglich, so daß Sie Ihre Kräfte zum Bau von Brücken verwenden müssen. Das nimmt wertvolle Zeit in Anspruch, die Ihr Konkurrent nicht ungenutzt verstreichen läßt. Alle drei Levels bekommen Sie einen neuen, schlaueren Gegner vorgesetzt. Bevor Sie sich mit diesem messen, können Sie in einer Bonusstufe Ihre Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Magiekraft durch Einsammeln farbiger Kugeln ausbauen. Neben 57 Solorunden treten Sie per Splitscreen gegen einen menschlichen Gridrunner an. **(mic)**



Per Brückenbau gelangen wir zum Wimpel.

MICHAEL SCHNELLE



Holla, was haben wir denn da? Mit Grid Run hat mich Virgin eiskalt erwischt. Wer würde schon hinter dem langweiligen Titel eine spandende Action-Tüftelei erwarten? Eigentlich wollte ich am frühen Abend nur noch einen kurzen Blick auf die Arbeit des nächsten Tages werfen – eben Grid Run. Doch dann wurden ein paar Stündchen daraus, weswegen ich beinahe die letzte S-Bahn nach Hause verpaßt hätte. Grid Run ist eines dieser klassischen »Ich spiel nur noch diese Runde«-Spiele, die man monatelang nicht von der Festplatte löscht.

Die Dauermotivation rührt vor allem von den fair aufgebauten, allerdings bockschweren Levels her. Wenn man verliert, liegt es aber grundsätzlich an eigenen Fehlern. Schade nur, daß kein Modem- oder Netzwerkmodus eingebaut wurde. Wenn Sie dieses Manko verschmerzen können und auf der Suche nach einem kurzweiligen Adrenalin-Kick sind, ist Virgins Netzjagd genau das Richtige für Sie.

GRID RUN

Hersteller:	Virgin	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig am selben PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★ Roland: ★★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★

MICHAEL SCHNELLE:



* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TOY STORY

Vier Jahre Arbeit für 77 Minuten Unterhaltung – das Computerspiel zum Kinohit »Toy Story« hat noch ein Jährchen länger gebraucht, um endlich auch den PC in eine Spielzeuglandschaft zu verwandeln.



Allerliebst: Die Plastiksoldaten machen sich auf den Weg, um Andys neue Geschenke auszuspähen. (640 x 400)

Vielleicht haben auch Sie letztes Jahr staunend im Kino gesessen und sich »Toy Story« angeschaut. Im Film, der aus dem Rechner kam, begleitet die imaginäre Kamera in insgesamt 114 240 Einzelbildern, die rund 600 GByte Festplattenplatz benötigen würden, die Spielzeuge um Cowboy Woody und Space Ranger Buzz Lightyear. Woody ist mächtig eifersüchtig auf Buzz, der ihm als brandneues Geburtstagsgeschenk seines Besitzers Andy schwer die Show stiehlt. Selbst seine Spielzeugkollegen lassen sich von der Begeisterung anstecken und ihn deshalb links liegen. Es kommt, wie es kommen muß: Buzz und Woody durchstehen jede Menge spannender Abenteuer, bevor sie sich schließlich vertragen und dicke Freunde werden.



Das ist auch die Rahmenhandlung des Actionspiels Toy Story, die Sie in 17 Levels lose nachspielen. Sie schicken Woody und seine Freunde durch Andys Zimmer oder auf den Pizza Planet, in dem sie auf äußerst putzige »Außerirdische« stoßen. Unterwegs sammeln Sie Sterne und ähnliche Goodies ein und braten bösen Buben mit der zum Lasso umfunktionierten Aufziehschnur eins über.

Leider wurde das 16-Bit-Konsolenspiel wirklich nahezu 1:1 umgesetzt. Animierte Zwischensequenzen gibt es keine, dafür ein paar Standbilder und Texte. Schon merkwürdig, Platz wäre auf der CD genug, denn Spiel und Musik brauchen kaum mehr als 50 MByte. Doch ist die Musik prima, oft erklingen Auszüge aus dem Original-Soundtrack, allerdings ohne Gesang. Die Levels sind kurz, aber dafür mau designt. Oft erfährt man erst durch Trial-and-error, wie und worum es überhaupt geht. Woody und Konsorten lassen sich per Tastatur, Gamepad oder beliebigen Steuergerätschaften, die an Ihr Windows-System angeschlossen sind, mehr schlecht als recht lenken. Sie sehen das Treiben in einem Fenster (320 x 200, 640 x 400 oder selbst definiert), alternativ wesentlich unschärfer im Vollbildmodus. (ra)



Zwischendurch wird die Geschichte in Bild und Schrift weitererzählt.



In diesem Level, der an die seligen Micro Machines erinnert, schubsen Sie Buzz umher und sammeln dessen Batterien ein.



Street Fighter à la Disney: Woody muß gegen einen überlebensgroßen Buzz kämpfen. (320 x 200)

ROLAND AUSTINAT ★★

Ich sage es Ihnen ganz offen – wäre ich kein Fan des Kinofilms und hätte ich nicht diesen Test schreiben müssen, dann hätte ich das Spiel nach einer halben Stunde in die Ecke gepfeffert und statt dessen lieber wieder den blauen Igel Sonic auf Tour geschickt. Toy Story hat zwei spielentscheidende Macken: Zum einen schmerzt die Qualität der Konsolenumsetzung. Warum wird nach dem Verlust eines Lebens ewig lang nachgeladen? Warum sieht die Grafik so grob aus? Warum wird auf kleine Filmstreifen zur Rahmenhandlung verzichtet? Mangel Nummer zwei wiegt noch viel schwerer: Die Steuerung ist unter aller Kanone. Wenn ich Woody rennen, springen oder stoppen lassen will, soll er sofort reagieren, und nicht einen Hauch zeitverzögert. Das und die miesen Zieleigenschaften des Lassos haben mich im dritten Level, dem Wettrennen, fast um den Verstand gebracht.

Wenn Sie wie ich den Film toll fanden, dann kaufen Sie sich doch einfach das Video. Oder die Filmmusik. Und wenn es denn unbedingt auf dem PC-Monitor sein soll, empfehle ich Ihnen wärmstens das interaktive Filmbuch (ebenfalls von Disney Interactive), das bei uns in der Redaktion für Stimmung gesorgt hat.

TOY STORY

Hersteller:	Disney Interactive	Hardware:	❶②③④⑤ *
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★★ Michael: ★ Alex: ★★ Martin: ★★

ROLAND AUSTINAT:



* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④P90 (ab 10 fps) ⑤P133 (ab 16 fps)

DAS NEUE GESCHICKLICHKEITS-ACTION-SPIEL FÜR PC AUF CD-ROM

SPLITTER WELTEN

222 FESSELNDE LEVEL!

COOLER VIER-SPIELER-MODUS

SUPER-SOUND

HART, ABER GERECHT

BUY!







DAS PLANETENSYSTEM WURDE GESPRENGT, ABER ES GIBT NOCH LEBEN AUF JEDER DER EINZELNEN SCHOLLEN. MIT LIST UND GESCHICKLICHKEIT KANNST DU DIE EINZELNEN BRUCHSTÜCKE VON FEINDEN BEFREIEN UND DIE PLANETEN WIEDER ZUSAMMENSETZEN.

TAUCHE EIN IN DIE WELT DER UNTERSCHIEDLICHSTEN PLANETEN UND VERBRINGE STUNDEN MIT DIESER NOCH NIE DAGEWESENEN, SÜCHTIG MACHENDEN SPIELIDEE!

Tel: 089-614 50 614
Fax 089-614 50 610
Händleranfragen erwünscht



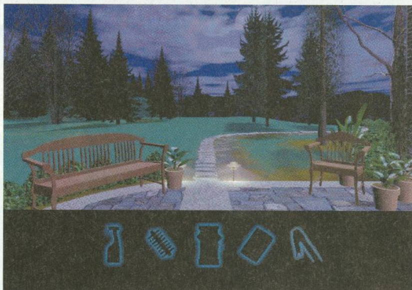
Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen



Adventure für Fortgeschrittene

AMBER

REISEN INS JENSEITS

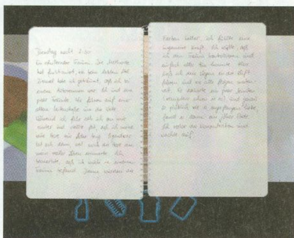


Nette Grafiken stimmen zwar in die Amber-Story ein, leider wird das Ganze schnell öde.

Die Flut von Adventures im Stile von »Myst« reißt nicht ab. Doch trotz fantasievoller Namen kommt oft nur Katzengold statt Bernstein heraus.



Träumt diese Dame von einem abwechslungsreicheren Spiel, oder erholt sie sich nur von der etwas nervigen Steuerung?



Die übliche Adventure-Kost: Alle Gegenstände mitnehmen, alle Türen öffnen, alle Zettel lesen.

Wäre nur diese dumme E-Mail nicht gewesen. Denn drin bat Ihr Freund Joe Sie, bei seiner Chefin Roxy vorbeizuschauen. Die Gute hat im Moment allerdings nichts anderes im Sinn, als paranormalen Aktivitäten nachzuspüren. Sie machen sich sofort auf den Weg zum Wohnsitz der Doktorin. Leider scheint die Dame allzu erfolgreich gewesen zu sein, denn auf dem Anwesen erscheint ein merkwürdiges wasserähnliches Wesen, das sich genau vor Ihr Auto wirft. Ihr Wagen gerät ins Schleudern, und Sie landen im See.

So beginnt das Adventure »Amber: Reisen ins Jenseits«. Das Spiel erinnert stark an Vorgänger wie »Zork Nemesis« oder den Klassiker »Myst«. Die Umgebung wird immer aus der Sicht des Computerspielers in Rendergrafik dargestellt. Der Mauszeiger ändert seine Gestalt, während Sie ihn über das Bild bewegen, sobald es etwas aufzuheben oder zu untersuchen gibt. Außerdem zeigt er die Richtung an, in der sich die Spielfigur fortbewegen kann. Die Steuerung hat allerdings ihre ganz besonderen Tücken: So kann man nie ganz sicher sein, ob man sich nun um 90 oder 180 Grad gedreht hat. Gerade zu Beginn, wenn das Terrain noch unerforscht ist, verläuft man sich deswegen leicht mal.

Aufgehobene Gegenstände erscheinen im unteren Bildbereich und werden mit einem dunkelblauen Umriß dargestellt, wodurch des Spielers Blick nicht vom Bild abgelenkt wird. Praktischerweise blinken die Objekte manchmal, wenn Sie sich im Spiel an einer Position befinden, an der sich etwas damit anfangen läßt. Das passiert aber eben nur sporadisch. Sehr viel häufiger muß man mit dem Gegenstand einfach nur auf eine bestimmte Position klicken. Fatalerweise informiert das Programm den Spieler in keinster Weise darüber, ob er nun mit einem falschen Gegenstand auf etwas grundsätzlich Interessantes klickt oder einfach nur verzweifelt ein paar harmlose bunte Pixel malträtiert. Gerade Adventure-Einsteiger werden dadurch unnötig genervt.

Insgesamt stößt man auf Adventure-Hausmannskost: Schubladen öffnen, Gegenstände mitnehmen, so sieht der Zeitvertreib bei Amber aus. Unnötigerweise gibt es in der Umgebung sehr viel anzuschauen. Ob die gerade betrachtete Sache nun einen versteckten Spielhinweis enthält oder einfach nur hübsch aussehen soll, darüber wird der Spieler im unklaren gelassen. **(hf)**

HENRIK FISCH 

Ich bin zwar nicht der absolute Adventure-Crack, war aber den Lucas-Arts-Perlen nie abgeneigt. Von daher schien die Bekanntschaft mit dem Bilder-Adventure »Amber« zunächst ganz interessant: Die Story ist reizvoll, und auch häßlichere Grafiken habe ich schon gesehen. Stutzig wurde ich, als ich immer länger durch die Gegend lief, mein Inventar größer und größer wurde, sonst aber nicht viel passierte.

Nebenbei bemerkt: Wenn eine CD Lesefehler produziert, sollte ein Spiel darauf hinweisen und nicht einfach Grafikmüll auf dem Bildschirm präsentieren. Das Aus war bei mir erreicht, als ich tatsächlich drei Minuten nichts unternehmen durfte, nur damit ein merkwürdiges Gerät ein anderes komisches Dingelchen untersuchen konnte. Also wirklich, einen sinnvollen Zeitvertreib stelle ich mir anders vor.

AMBER – REISEN INS JENSEITS

Hersteller:	NBG Verlag	Hardware:	①②③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★★ Michael: ★ Roland: ★★ Alex: ★

HENRIK FISCH: 

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

9 - The Last Resort	e/d	1	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
5th Dimension	d	3	79.-
A10 Cuba	e/d	2	69.-
Ace Ventura	d	3	59.-
Aftershock Mission CD (ID)	e/d	zus	34.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
AH-64 Longbow	d	2	79.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	49.-
Alien Trilogy	e/d	1	79.-
Amok (Win95)	e/d	1	74.-
Armored Fist 2 *	d	2	79.-
Assassin 2015	d	1	69.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
A.T.F. X-Fighters + Missions*	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	39.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D. *	d	2	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Bazooka Sue	d	3	79.-
Blam! Machinehead	d	1	65.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood & Magic	d	8	79.-
Blood*	e	1	89.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Caesar 2 (Win 95)	d	8	55.-
Civilization 2	d	8	79.-
Civil War General	d	8	84.-
Comanche 3*	d	2	84.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Creatures	d	2	69.-
Crusader - No Regret	d	1	69.-
Dark Forces 2 *	e	1	89.-
Das Gewehr - Age of Rifles	e/d	8	74.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	33.-
Daytona USA	d	4	74.-
Deadlock	d	8	74.-
Deadly Games (US-Version)	e	8	89.-
Death Rally	e/d	4	55.-
Destiny (Win 95)	d	2	74.-
Destruction Derby 2	d	2	74.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Hard Trilogy	e	1	79.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	35.-
Discworld 2	d	3	79.-
Down in the Dumps	d	3	69.-
Dragon Lore 2	d	3	74.-
Dragonheart: Fire & Steel	e/d	1	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Ecstatica 2 *	d	3	79.-
Elisabeth 1	d	2	69.-
Eraser (Win 95)	d	1	69.-
Exhumed *	e/d	1	79.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
F1 Grand Prix 2	d	2	84.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	299.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	49.-
F1 * (Psygnosis)	d	2	89.-
Fable	d	3	42.-
FIFA Soccer 97	d	4	75.-
Flight Simulator 6.0 (Win 95)	d	2	94.-
Flottenmanöver (Win 95)	d	8	74.-
G-Nome (Win 95)	d	1	74.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Grand Prix Manager 2	d	2	79.-
Harvester	e	1	79.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	69.-
Hellbender (Win95)	e/d	2	79.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e	1	29.-
Hexagon-Kartell	d	2	69.-
Hugo 4	d	1	65.-
Hunter Hunted	d	1	69.-
iM1A2 Abrams	e/d	2	89.-
KKND *	d	2	64.-
Last Rites *	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	79.-
Lighthouse	d	3	79.-
Links LS	e/d	4	89.-
Lost Vikings 2*	d	2	69.-
Mad TV 2	d	2	79.-

CD SPIELE

Magic the Gathering	d	2	88.-
M.A.X.	d	2	69.-
Master of Orion 2	e	2	79.-
MDK*	e/d	1	79.-
Mechwarrior 2 + Mission	d	1	49.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Moto X	e/d	2	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Mutant Penguins	d	8	54.-
Myst	d	3	65.-
Nascar Racing 2	d	4	79.-
NBA Live 97	d	4	79.-
Necrodome	e/d	1	74.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
Nemesis: The Wizardry 8	d	8	74.-
NHL Hockey 97	d	4	74.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	69.-
Pete Sampras Extreme Tennis*	d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	79.-
POD	e/d	1	79.-
Privateer 2	d	2	79.-
Project Paradise	e/d	1	69.-
Rallye Racing 97	d	4	69.-
Ravage D.C.X. (Win95)	d	1	69.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	79.-
Rebel Assault 1+2	e	2	65.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Reloaded	d	1	59.-
Rendevouz im Weltraum	d	3	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Risiko (Win 95)	d	8	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64 . Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Sega Rally	d	4	69.-
Schleichfahrt	d	2	69.-
Scorcher (W95)	e/d	2	74.-
Shadow Warrior*	e	1	89.-
Shattered Steel	e/d	1	69.-
Sherlock Holmes: Rose Tatoo	d	3	79.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	29.-
Sonic CD (W95)	e/d	1	55.-
Stadt der verlorenen Kinder *	d	3	79.-
Star Control 3	e/d	8	79.-
Star General	d	8	74.-
Steel Panthers 2	d	8	74.-
Syndicate Wars	d	2	69.-
T-MEK	e/d	1	79.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	84.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	39.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	89.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	84.-
Time Commando	e/d	1	75.-
The Dig	d	3	79.-
The Neverhood	e/d	3	84.-
Theme Hospital *	d	2	79.-
Timelapse	d	3	74.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toonstruck	d	3	74.-
Tunnel B1	e/d	1	79.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Virtua Cop	d	1	79.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	77.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	69.-
WWF In Your House	e/d	4	69.-
Wing Commander 4	d	1	59.-
Worms + Reinforcement	d	1	69.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew *	e/d	4	89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter*	e/d	1	89.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Aces of the Deep	d	2	35.-
11th Hour	d	3	29.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Biing	d	3	45.-
Bioforge	d	3	29.-
Civilization	e/d	8	25.-
Colonization	d	8	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest of the New World	d	8	45.-
Crusader - No Remorse	d	1	29.-
Cyberia	d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	49.-
Der Reeder	d	2	19.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	49.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle	d	3	39.-
Höhlenwelt-Saga	d	3	19.-
Kings Quest 7	d	3	25.-
Leisure Suit Larry 6	d	3	24.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	49.-
Magic Carpet 2	d	1	29.-
Martini Racing	d	4	29.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
NHL Hockey 96	e/d	4	35.-
PC Games Cheat 2 pro	d	zus	29.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pizza Connection	d	2	19.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Ran Trainer 2 + Ran Soccer	d	4	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Red Baron	e/d	2	25.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	29.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Teamchef	d	4	25.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin's Passage	d	3	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Wipe Out	d	2	29.-

CD-Bundles

Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	79.-
Lara Croft Bundle (Tomb Raider, Original Lösungsheft 164 Seiten Din A4)	d	1	89.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	39.-
Gravis Überlebens Pack (Creatures, Martini Racing, Gravis Game Pad)	d	2	79.-
Gravis Sport Pack (Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pad)	d	1	69.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	79.-

Original Lösungsbuch
!! Tomb Raider !!
164 Seiten 4-Farb Din A4
1500 Screen-Shots
nur **29.-**

Hardware

Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Logitech Thunder Pad	35.-
Thrustmaster Phazer Pad	99.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	79.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	59.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP1	169.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:

MDK *
Shiny 's revolutionäres 3D Action Game kommt !
Anleitung deutsch
nur **79.-**

KKND * Krush Kill & Destroy
EA's erste Echtzeit-Strategie Simulation !
Komplett deutsch
Rechtzeitig bestellen sichert die ersten Exemplare!
nur **64.-**

Top - Spiele auf CD ROM

NBA Jam Extreme Live 97
Komplett deutsch
je nur **79.-**

M.A.X. Mechanized Assault Exploration
komplett deutsch
Commandieren war gestern ! Heute gibt es M.A.X. !
nur **69.-**

Discworld 2
Terry Pratches Scheibenwelt Teil 2
Komplett deutsch
nur **74.-**

Daggerfall
Komplett deutsch
2500 Schauplätze, 1 mio Personen, 300 Schauplätze
nur **74.-**

Lords of Realm 2	d	84.-
Flying Corps	e/d	84.-
Diablo	d	79.-
Pandora Akte	d	74.-
Civ 2 Scenario CD	d	19.-

Deadly Games * Komplett deutsch
Diablo e/d
Deadly Games e 89.-
nur **79.-**

Terminator Skynet	39.-
Toystory	79.-
Command & Conquer 2	84.-
C&C 2 Gegenangriff Level (Original Westwood!)	29.-

Das Schwarze Auge 3	d	33.-
Lösung DSA 3 mit Onlinehilfe		19.-
Steel Panthers 2	d	74.-
Flottenmanöver	d	74.-
Risiko (Win95)	d	74.-

Theme Hospital	d	79.-
Have a N.I.C.E Day	d	69.-
Privateer 2	d	79.-
Fable	d	42.-
SEGA Rally	e/d	69.-

Project Paradise	e/d	69.-
Die Hard Trilogy *	e	79.-
FIFA Soccer 97	d	75.-
Dominion*	d	74.-
Sim Copter	d	74.-

Schluß mit lustig: 10er pro Spiel!

Time Paradox	d	10.-
Race Mania	d	10.-
Surface Tension	d	10.-
Millennia	d	10.-

Fantasy General	d	26.-
Mega Race 2	d	26.-
Panzer General 2	e/d	26.-
Steel Panthers	d	26.-
Warhammer	d	26.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

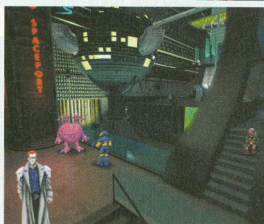
RAVE SHUTTLE

Wo ist der Mix? Wenn Sie jetzt gutgemeint eine Backmischung zücken, mag diese vielleicht einen leckeren Kuchen ergeben. Die intergalaktischen Rave-Jünger, die nach den neuesten Sounds lechzen, werden Sie damit aber nicht zufriedenstellen.

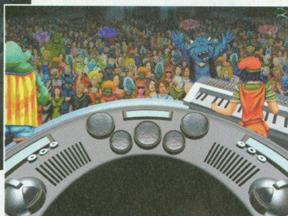


Im Gespräch mit dem blauen Barkeeper erfahren Sie, daß dieser sich nicht nicht nur mit seinen Getränken gut auskennt. (640 x 480)

Raver aller Planeten, vereinigt Euch! Am besten auf einer galaktischen Party – für passende Musik sorgt der wackere Abenteurer, der sich mit dem »Rave Shuttle« auf mehreren Planeten nach den spacigsten Grooves und den coolsten Loops auf die Suche macht. Moment, das kommt Ihnen bekannt vor? Richtig, auch im »Ultimate Mix« waren Sie auf der Suche nach einer Melodie, die dort Ihre Genossen aus der Knechtschaft herausführen sollte. Handelte es sich dabei aber noch um ein traditionelles Adventure, in dem Sie den Helden durch die verschiedensten Orte bugsierten, sehen Sie die Welt von Rave Shuttle aus der Ich-Perspektive. Das macht durchaus Sinn, beispielsweise beim Einspielen der Musik-CDs am Mischpult. Gelegentlich entstehen aber »Brüche« in der Grafik, wenn Sie von einem Raum in den nächsten hinüberwechseln.

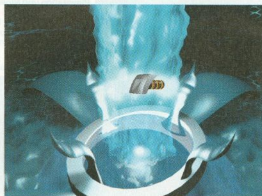


Auf der Raumstation Space City dürfen Sie endlich einmal selbst erleben ...



... wie sich ein berühmter DJ so bei einem ganz normalen Auftritt fühlt: eher mäßig.

Die recht dünne Hintergrundgeschichte wird ab und an durch Gespräche mit anderen Personen weitergesponnen. Diese erzählen Ihnen auch, wie Sie Ihr Schiff in Gang setzen oder wo die besten Sounds zu holen sind. Zuerst geht es nach Space City, wo Sie auf einem waschechten Rave Ihren ersten Auftritt haben. Dann fliegen Sie weiter zu einem Indianerplaneten, der coolen Ethnosamples wegen. Unterwegs lesen Sie noch allerlei Typen auf, die mit zum Rave wollen. Diese lassen es sich in der bordeigenen Bar gut gehen, während Sie etwas hilflos umhertappen und sich über manchmal arg abstruse Rätsel das Hirn zermartern. Zum guten Schluß dürfen Sie sich an den Reglern niederlassen und den Mix schlechthin generieren. **(ra)**



Da, ein Rätsel: Bevor Sie mit dem Rave Shuttle starten, müssen Sie noch die Batterie eines Roboters aufladen.

ROLAND AUSTINAT



Mein Kollege Henrik Fisch und ich haben uns schon oft gefragt: Warum sind etliche Rave-Stars und selbsternannte DJs mit minimalem musikalischem Geschick maximal erfolgreich? Wir wissen es nicht. Fest steht, daß ich noch vor ein paar Monaten wie im Reflex den Kanal umgeschaltet habe, wenn Techno und Rave aus Radio oder Fernseher erklungen sind. Doch der Mensch stumpft ab – inzwischen sorgen nur noch Zwischenfälle wie Cher für einen Senderwechsel. Wie schön, daß ich bei Computerspielen selbst bestimme, was auf der Festplatte meines heimischen Rechners landet.

Leider will der Funke bei Rave Shuttle einfach nicht überspringen. Zu wenig Interaktion mit anderen Personen, ein generelles Problem vieler Myst-Clones, schlägt zusammen mit den eher beschränkten Handlungsmöglichkeiten voll zu Buche. Neben den oft quälend langsamen Bildwechseln und den geringen Aktionsmöglichkeiten erklingen etliche der digitalisierten Sprecher ähnlich brillant wie aus dem Lautsprecher eines Mittelwellenradios. Wollte ich ein musikalisches Adventure spielen, dann würde ich den Ultimate Mix auf jeden Fall dem doch arg gewöhnungsbedürftigen Rave Shuttle vorziehen.

RAVE SHUTTLE

Hersteller:	Navigo	Hardware:	❶❷③④⑤ *
Betriebssystem:	ab Windows 3.x	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★ Michael: ★ Alex: ★ Martin: ★★

ROLAND AUSTINAT:



* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

BANZAI BUG

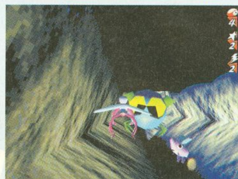
Insekten sind auch nur Menschen – jedenfalls, wenn es nach Grolier Interactive geht. Denn üble Machtgelüste beherrschen das Reich der Schädlinge.

Ungeziefer macht sich immer häufiger auf PCs breit. In »Bad Mojo« durften Sie die Welt aus der Sicht einer Küchenschabe erleben. Segas »Bug« schickte Sie nicht auf Fehlersuche, sondern ließ Sie als Wanze einen Level nach dem anderen erhüpfen. Und auch die Designer bei Grolier Interactive scheinen ein Herz für die kleinen Schädlinge zu haben.

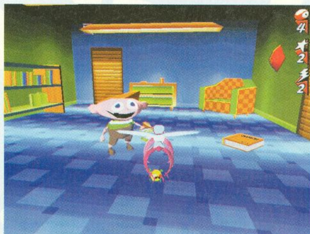
Der arme »Banzai Bug« hat gerade eine Pechsträhne. Nicht nur, daß er unerwartete Bekanntschaft mit einem Autokühler geschlossen hat. Nein, er landet kurz danach ausgerechnet im Haus eines Kammerjägers. Eben will er sich wieder aus dem Staub machen, als er von der Revolution der ansässigen Insekten gegen ihren Widersacher erfährt. Mit Hilfe eines Stinkulators soll der Ungeziefervertilger samt Familie vertrieben werden. Doch für das Gerät sind drei Gegenstände notwendig, die unser tapferer Held für die muntere Schädlingsschar besorgen muß.

Am Anfang ist die kleine Wanze aber noch hungrig. Deshalb durchstöbern Sie als erstes eine Garage nach herumliegenden Leckereien. Dabei bewegen Sie sich frei durch den Raum, fliegen die Decke entlang, erforschen Ventilationsschächte und lernen so nach und nach das gesamte Haus kennen. In jedem neuen Raumabschnitt müssen Sie eine Teilaufgabe erledigen. Ohrwürmer erwarten Ihren Schutz, wenn Sie dem Hausherrn ein wenig Schmalz aus den Lauschern stibitzen wollen. In der Küche entwenden Sie selbst Käsestückchen aus Mausefallen oder suchen Streichhölzer. Bei all Ihren Aktionen bleiben Ihnen synthetische Roboinsekten eng auf den Fersen. Manche lassen sich mit ein wenig Speichel eliminieren, anderen verpaßt man elektrische Entladungen, die zuvor unterwegs aufgesammelt wurden. Besonders hartnäckig sind blitzschleudernde Spielzeugkreisel. Diese nervigen Burschen sind immun gegen alle Waffen. Deshalb muß man zwei durch Scheinangriffe aufeinander hetzen, auf daß sie sich gegenseitig ausschalten. So hat jeder Gegner seine Schwachstellen, die Sie selbst herausfinden müssen. Es sei denn, Sie konsultieren die Online-Hilfe. Die verrät, nach einem warnenden Hinweis, alle Geheimnisse des jeweiligen Levels. **(mic)**

Geleitschutz für eine Handvoll Ohrwürmer. Die netten kleinen Freunde sollen den schlafenden Kammerjäger um etwas Schmalz erleichtern.



Auch Feuergefechte im Tunnel dürfen selbstverständlich nicht fehlen.



Der böse Junge hält den Konstrukteur des Stinkulators gefangen. Aber nicht mehr lange!

MICHAEL SCHNELLE



Vergessen Sie alles, was Sie bislang über Insekten zu wissen glaubten. Zusammen mit Banzai Bug werden Sie die Welt aus einer völlig neuen Perspektive kennenlernen und Bereiche entdecken, in die sich noch kein Staublappen je verirrte. Geschickt arbeite ich mich hinter einem Lampenschirm vor, nutze die Deckung eines Stuhlbeins und bin fast am Ziel meiner Wünsche, dem letzten Stück Käse für den Stinkulator. Da nähert sich von oben ein bedrohlicher Schatten. Das wird doch wohl nicht ein roter Rüsselsauger sein – oder etwa doch?

Als nette Abwechslung vom martialischen Flugsimulationsalltag kommt mir Banzai Bug gerade recht. Die kunterbunte 3D-Grafik ist für Windows-95-Verhältnisse auf einem Pentium/100 angenehm flott, und nach ein wenig Einarbeitungszeit kam ich auch mit der Steuerung gut zurecht. Doch vor allem das spaßige Ambiente und die coolen Sprüche machen das Flair dieses Spiels aus. Bleibt zu hoffen, daß der Wortwitz bei der geplanten Übersetzung ins Deutsche erhalten bleibt. Als verrücktes Actionspiel mit Simulationstouch weiß Banzai Bug auf jeden Fall Freunde beider Genres zu überzeugen.

BANZAI BUG

Hersteller:	Grolier Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★★ Roland: ★★★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★★

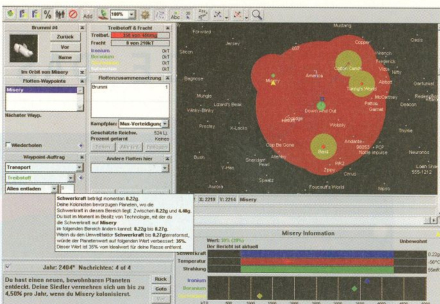
MICHAEL SCHNELLE:



* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

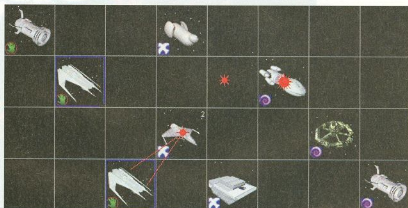
STARS!



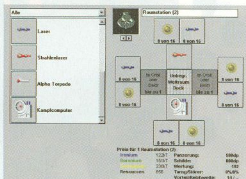
Der Hauptbildschirm im tristen Windows-Look wirkt vor allem auf kleineren Monitoren durch die Vielzahl der Fenster unübersichtlich und überladen. (1024 x 768)

Planeten, Raumschiffe und fremde Rassen auf einer staubgrauen Windows-Oberfläche – das deutet entweder auf einen Zeitsprung ins Jahr 1987 hin oder auf ein hochkomplexes Strategiespiel mit Options-Overkill.

Empires Weltraum-Strategiespiel »Stars!« versetzt Sie mal wieder in die Rolle eines Herrschers, der seiner Rasse die Vorherrschaft im Universum sichern soll. Die von der Mutterwelt losgeschickten Raumschiffe finden, erkunden und besiedeln unbekannte Planeten. Gleichzeitig sind Produktion und Forschung in der Heimat anzukurbeln, und dann sind da noch die neidischen Konkurrenten ... Jeder Himmelskörper hat eine bestimmte Schwerkraft, Temperatur und Strahlung. Per Terraforming lassen sich Planeten Marke »Dune« in Traumwelten verwandeln. Mineralien finden sich ebenfalls in dreifacher Ausführung und dienen dem Bau weiterer Raumschiffe sowie der Forschung. Transportschiffe befördern Kolonisten und Erze zwischen den Planeten. Um solche Routineaktionen nicht jede Runde neu befehlen zu müssen, lassen sich fast alle automatisieren. Ihre Forscher arbeiten emsig daran, neue Schiffstypen, Waffen und Schilde zu konstruieren. Anfangs ist zur schnellen Ausbreitung vor allem die Verbesserung der Triebwerke wichtig. Spätestens, wenn fremde Raumer in Ihrem Radarbereich auftauchen, gewinnen Torpedos, Strahlenwaffen und Bomben schlagartig an Bedeutung. Kämpfe werden auf einem separaten Bildschirm anhand von vorher abgegebenen, allgemeinen Befehlen berechnet. Eingreifen können Sie nicht mehr. Stars! ist kein Spiel fürs stille Kämmerlein – nach spätestens 20 Spielrunden wird eine Solopartie langweilig. Der eigentliche Reiz liegt darin, sich mit bis zu 15 menschlichen Konkurrenten herumzuschlagen. Technisch läuft das so ab, daß alle Spieler ihren Zug machen und an den »Host« weitergeben, der selbst auch mitspielen kann. Er wertet die einzelnen Aktionen aus und gibt das Ergebnis wiederum an die Spieler zurück. Die Spielzüge können Sie per Diskette oder E-Mail austauschen, aber auch hintereinander an einem Rechner durchführen. **(md)**



Drei Rassen beharken sich mit Phasern und Torpedos; der Kampf läuft automatisch ab, Sie können nur vorher Befehle erteilen.



Wir basteln uns eine Raumstation: Einzelne Komponenten müssen zusammengesteckt werden.

MARTIN DEPPE



Es ist schon bezeichnend, daß einige meiner Kollegen Stars! mit einem Anwendungsprogramm verwechselt haben. Und genau so sieht es auch aus: Zahlreiche Fenster im tristgrauen Windows-Look lassen selbst das Testbild im Fernsehen als Augenweide erscheinen. Die vielen bunten Raumschiffbildchen auf der Packung und im voluminösen Handbuch täuschen darüber hinweg, daß man sie im Spiel nur vereinzelt sehen darf. Bei den Raumschlachten sitze ich mit weit aufgerissenem Mund vor dem Bildschirm – allerdings nicht vor Staunen, sondern weil das große Gähnen einfach nicht zu unterdrücken ist.

Mit mehreren Spielern steigert sich der Spielspaß allerdings erheblich. Sobald sich alle potentiellen Gegner durch Handbuch oder Tutorial gewühlt haben, steht dem Run auf erzreiche Planeten, strategische Sterntore und die neuesten Technologien nichts mehr im Wege. Wer VGA-Planets kennt, das so offensichtlich Pate gestanden hat, und das ich immer noch für eines der besten E-Mail-Spiele halte, beißt sich auch durch den Stars!-Datenwust. Wenn Sie also Freunde haben, die vor öde verpackter Detailkost und langen Spielzügen nicht zurückschrecken, ist der Kauf von Stars! kein Fehler. Normalsterbliche sind mit Master of Orion 2 um Lichtjahre besser beraten.

STARS!

Hersteller:	Empire	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis 16 (an einem PC, Modem, Netzwerk, per E-Mail)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★★ Michael: ★★★ Roland: ★★ Alex: ★★

MARTIN DEPPE: 

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS
Erscheint am 27. März 1997!
MDK
Vorbestellung empfohlen!

Top Titel!
M.D.K.
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

3D Ultra Pinball 2 DA 59,99
A - 10 Cuba DA x67,99
Ace Ventura DV 57,99
ADI Deutsch Program. DV 69,99
ADI Englisch Program. DV 69,99
ADI Junior 2- Program. DV 69,99
ADI Mathe Program. DV 69,99
Age o. Rifles-D. Gewehr DV 69,99
AH - 64 Longbow DV 79,99
AH - 64 Missiondisk DV 44,99
Alien Trilogy DV 69,99
Amber DV 74,99
Armored Fist 2 DV X79,99
Asterix & Obelix DV 49,99
Banzai Bugs DV x49,99
Baphomets Fluch DV 69,99

CD-ROM

Interstate 79 DV x79,99
Iron & Blood DV 74,99
Iron Man DA 64,99
Isnogud DA x69,99
Jagged Alliance 2 DV x74,99
Jetfighter 3 EV 74,99
Jetfighter 3 DV x74,99
John Maddon 97 DA 74,99
Kilrathi Saga/WC 1-3 DVx57,99
Kings Quest Coll. 1-6 DA 49,99
KKND DV 59,99
Larry 7 DV 79,99
Larry Collection 1-6 DA 49,99
Lighthouse DV 79,99
LInks LS DA 89,99
Links LS Course Coll.1 DA 54,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Battle Isle 3 DV 39,99
Bazooka Sue DV 79,99
Betrayal in Antara DV 74,99
Birthright DV x69,99
Blam Maschinehead DV 69,99
Bleifuß 2 DV 54,99
Blood & Magic DV 79,99
Bundesliga Manager 97 DV 64,99
Ceasar 2 / Wind.95 DV 54,99
Civilization 2 DV 59,99
Civilization 2 DATA DV 39,99
Civil War General DV 79,99
Comanche 3.0 DV x79,99
Comanche 3.0 EV 74,99
Comm. Acecs o.t.Deep DV 74,99
Command & Conquer 1 DV 69,99
Comm. & Conquer 2 DV 84,99
Comm. & Conq. 2 Data DV 29,99
Conquest Deluxe DV 49,99
Crow: City o. Angles DA 84,99
Crusader No Regret DV 59,99
Daggerfall DV 69,99
Darklight Conflict DV x74,99
Das Hexagon Kartell DV 69,99
Das schwarze Auge 3 DV 29,99
Daytona USA DV 69,99
Deadly Tide DV 74,99
Death Rallay DA 49,99
Descent t. Undermount. DA X74,99
Destruction Derby 2 DV 69,99
Diablo DA 69,99
Die Fugger 2 DV 49,99
Die Siedler 2 DV 64,50
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
Discworld 2 DV 74,99
Dominion DVx74,99
Down i.t. Damps DV 69,99
Dragon Lore 2 DV 69,99
Ecstatica 2 DV x74,99
Evidence DV x74,99
Exhumed DV x74,99
F 22 Lightning 2 DV 79,99
Fifa Soccer 97 DV 74,99
Fifa Soccer Manager DV i.V.
F1 Autorennen DV 84,99
Flottenmanöver DV 69,99
Floyd DV x79,99
Flying Corps DV 79,99
Formula One Gr. Prix 2 DV 79,99
F1 GP 2 - Editor DV 29,99
Gene Wars DV 69,99
Gigapack 1 DV 74,99

LInks Ls Course Coll.2 DA 54,99
Links LS Course Coll.3 DA 54,99
Lords of Realms 2 DV 79,99
Lost Vikings 2 DV 64,99
Mad TV 2 DV 69,99
Magic the Gathering DV 74,99
Manhatten DV x74,99
Master of Antares DV 79,99
M.A.X. DV 74,99
M.D.K. DV 74,99
Mechwarrior 3/Mechen. DV 79,99
MissionForce Cyberstorm DV 74,99
Monster Truck/Madn. DA 74,99
Nascar Racing 2 DA 77,99
NBA Live 97 DV 74,99
Necrodome DV 69,99
Need for Speed Edition DV 79,99
Need for Speed 2 DV i.V.
Nemesis DV x79,99
NHL Hockey 97 DV 74,99
Orionburger DV 69,99
Pandora Akte DV 74,99
Panzer Dragoon DV 69,99
Perfect Weapon DV x74,99
Police Quest Coll. 1-4 DA 49,99
Police Quest SWAT DA 69,99
Privateer 2/Darkening DV 79,99
Prof. Tim ver. Werkstatt DV 59,99
Project Paradis DV 69,99
Rally Racing ´97 DV 69,99
R.A.M.A. DV 79,99
Realms of the Haunting DV 79,99
Risiko DV 69,99
Road Rash DV 59,99
Schleichfahrt DV 69,99
Secret of Luxor DA 89,99
Sega Rallye DV 69,99
Sherlock Holmes 2 DV 74,99
Silent Hunter DV 69,99
Silent Hunter Data DV 29,99
Sim Copter DV 69,99
Slamm Tilt - Flipper DA 49,99
Sonic 3 D EV 64,99
Space Jam DA 49,99
Space Quest Coll. 1-5 DA 49,99
Star General DV 69,99
Star Trek Fleet Acade. DVx74,99
Steel Panther 2 DV x69,99
Street Racer DA 54,99
Syndicate 2 / Wars DV 69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD DV 79,99

Händleranfragen erwünscht!

Grand Prix Manager 2 DV 84,99
Have a Nice Day DV 59,99
Hellbender DA 79,99
Heroes o.M & Magic 2 DV i.V.
Holiday Island DV 69,99
Hugo 4 DV 59,99
Hunter Hunted DV 69,99
Independence Day DV i.V.

T.F.X. 2000 Mission CD DV 34,99
The Dig DV 64,99
The Neverhood DA 99,99
Theme Hospital DV x74,99
Time Commando DV 74,99
Time Laps DV 69,99
Titanic DV x67,99
Tomb Raider DV 64,99

Unsere Hit`s!

Der Hammer Preis!
Gravis Game Pad
+CD Creatures deutsche Version
+CD Martini Racing dt. Version
DM 59,99
Nur solange Vorrat reicht!

Erscheinunstermin: 14.03.97
WING COMMANDER KILRATHI SAGA
● Modifiziert für WIN 95 keine DOS Installation mehr
Vorbestellung empfohlen!

Kilrathi-Saga
Wing Commander 1 - 3
- Drei komplette Spiele
- Über 100 Std. Spielevergnügen
- Angepaßte Geschwindigkeit: Die älteren Spiele laufen mit normaler Geschwindigkeit auf modernen Computern
- Vollständig neue Orchestrierung
- Musik- u. Soundeffekte von höchster digitaler Qualität

DEUTSCHE VERSION
DM 57,99

Flying Corps Deutsche Version DM 79,99
Master of Antares (Orion 2) Deutsche Version DM 79,99
Sim Copter Deutsche Version DM 69,99
M.A.X Deutsche Version DM 74,99
Lords of Realms 2 Deutsche Version DM 79,99
SEGA RALLYE Deutsche Version DM 69,99
Destruction Derby 2 Deutsche Version DM 69,99
Betrayal in Antara Deutsche Version DM 74,99

KKND
Deutsche Version
DM 59,99

DOMINION
TOP TITEL!
Erscheinungstermin ca. Ende März!
Dominion
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

Toonstruck DV 69,99
Top Ware Gold Games DV 34,99
Tunnel B 1 DV 79,99
UEFA Cham.Lea. 96/97 DV x67,99
US-Navy Fighter 97 DV 79,99
Wagnes of War i.V.
War Wind DV 69,99
Warcraft 2 Data DV 24,99
Warcraft 2 + Data/Edit. DV 79,99
WipEout 2097 DA x72,99
Wizardy Gold/SVGA DA 69,99
Worms Data DV 34,99
Worms + Data DV 69,99
X-Wing vs Tie Fighter DA x74,99
Zorck Nemesis DV 74,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball DA 34,99
Aces o.t. Deep DV 34,99
Across the Rhine DV 24,99
Albion DV 29,99
Ascendancy DV 29,99
Battle Beast DA 24,99
Bermuda Syndrom DV 24,99
Betrayal at Krondor DV 19,99
Civilization 1 DV 24,99
Colonization DV 24,99
Cyberia 1 DV 24,99
Crusader No Remorse DV x29,99
Descent 1 DA 24,99
Dungeon Master 2 DV 24,99
Earth Siege 1 DV 19,99
Earth Siege 2 DV 34,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 39,99
Fantasy General DV 29,99
Freddy Pharkas DV 19,99
Gobliins Teil 1+2 DV 19,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Gobliins 4/Woodruff DV 19,99
Grand Prix Manager DV 39,99
Incredibble Maschine 1 DV 19,99
Indy Car Racing 2 DA 34,99
Larry 6 DV 19,99
Magic Carpet 2 DV x29,99
Nascar Rac. + Track Pa. DA 14,99
Pirates Gold DV 24,99
Pitfall DV 29,99
Police Quest 4 DV 19,99
Pro Pinball the Web DA 29,99
Red Baron 1 DV x19,99
Shanghai Gr. Moments DV 24,99
Shivers DV 19,99
Silent Thunder DV 34,99
Simon the Sorcerer 1 DV 29,99
Simon the Sorcerer 2 DV 29,99
Space Quest 6 DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen. DV 39,99
To Shin Den DV 29,99
Torins Passage DV 19,99
U.F.O. DV 24,99
U.S. Navy Fighter DV 29,99
Vollgas DV 29,99
Warcraft 1 DA 24,99
Wing Commander 3 DV 34,99
Worms DV x29,99
X-Com Terror of t. Deep DV 24,99
X - Wing Compilation DV 29,99

Play-Station

Sony Playstation 299,99
Sony Control Pad 49,99
Necon Control Pad 79,99
Pad - Verlängerung 19,99
RGB - Scart Kabel 39,99
Link Kabel 39,99
Memo Card 120 Block 64,99
Memo Card 360 Block 89,99
Baphomets Fluch DV 89,99
Broken Helix DA i.V.
Command & Conquer DV 99,99
Cool Boarders DA 89,99
Crash Bandicoot DA 99,99
Crow: City of Angels DA x84,99
Crusader No Remorse DV x84,99
Descent 2 DA x79,99
Destruction Derby 2 DA 94,99
Exhumed DV 79,99
Fifa Soccer 97 DV 84,99
Formula 1 DV 99,99
Legacy of Kain DV 82,99

Play Station: (Fortsetzung)

Legacy of War DA i.V.
Lost Vikings 2 DV x79,99
Magic the Gathering DV x79,99
Nascar Racing DA i.V.
NBA in the Zone 2 DA i.V.
NBA Live 97 DV 84,99
NHL Hockey 97 DV 84,99
Pandemonium DA 89,99
Perfect Weapon DV x84,99
Rebel Assault 2 DA x99,99
Space Jam DA 79,99
Swagmann DV 84,99
Syndicate Wars DV x84,99
Tekken 2 DA 99,99
Tomb Raider DV 89,99
Victory Boxing DA 89,99
VR Pool DA x79,99
WipEout 2097 DA 89,99

Lösungsbücher:

Afterlife 14,80
Amber 14,80
Baphomets Fluch 14,80
Battle Isle 3 14,80
Civilization 2 14,80
Command + Conquer T.1 14,80
Command + Conquer Data 14,80
Command + Conquer T.2 14,80
Cyberia 2 14,80
Elisabeth 1 14,80
Fugger 2 14,80
Gabriel Knight 2 14,80
Larry Teil 1 - 7 Comp. 19,80
Normality 14,80
Prisoneer o. Ice 14,80
Riddle o. Master Lu 14,80
Schleichfahrt 14,80
Siedler 2 14,80
Simon the Sorcerer 1 + 2 14,80
Space Quest 4 14,80
Star Trek 3 14,80
The Dig 14,80
Warcraft 2 14,80
Wing Commander 4 14,80
"Z" 14,80
Zorck Nemesis 14,80

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox 37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad 69,99
Gravis Joystick Analog Pro 44,99
Gravis Game Pad Pro 49,99
Gravis Joyst. Blackhawk 59,99
Gravis Firebird 2 119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch 139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button 59,99
Logitech Joyst. Warrior 129,99
Orig. Soundblaster 32P&P 219,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse 219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Jörg Langer (la)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk), Martin Deppe (md)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEF
Charles Glimm (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden, Thomas Goldmann,
Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH + Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

OPERATION HURRICANE

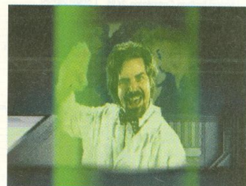
Was tun Adventure-Hersteller nicht alles, um im dicht besetzten Genre aufzufallen. Notfalls erfinden sie einen neuen Namen für einen althergebrachten Spieletyp. Das neueste Produkt von Egmont Interactive ist demnach ein »Science Adventure«.

Da konnte irgendwer wieder mal seinen Teller nicht ordentlich leeressen, und jetzt haben wir den Salat: Der fiese Weatherman treibt im sogenannten Science-Adventure »Operation Hurricane« sein Unwesen. Er hat die Macht über das Wetter an sich gerissen und schikaniert die Welt mit allen möglichen Stürmen, gefrierenden Flüssen und schmelzenden Polkappen.

Höchste Eisenbahn für Sie, zur Maus zu greifen und das Team Xtreme, eine Gruppe von Umweltkriegern, zu verstärken. Nur diese Crew scheint im Stande, dem bösen Treiben ein Ende zu bereiten. Dummerweise ist der Anführer der Kämpfer mit seinem Gleiter, genannt Stormrunner, abgestürzt und ebenso spurlos verschwunden wie die übrigen Mitglieder. Wenigstens leistet der Info-Roboter Milibar unschätzbare Dienste mit seiner umfangreichen Datenbank, sobald Sie Ihre erste Aufgabe gelöst und ihn repariert haben. Hierzu klicken Sie sich durch hochauflösende Landschaftsgrafiken, in denen Sie allerlei Kram für das Inventar finden. In konventioneller Adventure-Manier benutzen Sie diese an der richtigen Stelle und bringen so beispielsweise den Stormrunner wieder in Gang, um zur Basis zu fliegen. Auch Reaktionstests, Schaltkreisrätsel und Rechenaufgaben warten auf Sie, ohne deren Lösung Türen verschlossen und Datenbanken unzugänglich bleiben. Schließlich sollen Sie nicht nur den Übeltäter stoppen, sondern »ganz nebenbei« möglichst viel Wissenswertes über das Wetter erfahren. Entsprechende Fakten entnehmen Sie entweder dem Basiscomputer oder besagtem Roboter. Die Story konfrontiert Sie mit circa einem halben Dutzend Aufträgen, die Sie nacheinander zu erledigen haben. Zwischendurch sind immer wieder Videosequenzen eingestreut, um die Handlung fortzuführen. Auch in den umfassenden Datenbanken gibt es, neben zahlreichen Tabellen und Grafiken, Filmsequenzen zum Abrufen, in denen Sie Hochwasser, Hurricanes und ähnlich spektakuläre Naturkatastrophen »bewundern« können. **(ms)**



Auch wenn es kein Hammer ist: Das Krokodil beißt nicht.


In dieser Videosequenz meldet sich der boshafte Weatherman wieder mal zu Wort.



Fahrenheitgrade sind in Celsius umzurechnen und umgekehrt.

MONIKA STOSCHEK ★

Wer den Zusatz »Science« beim Adventure Operation Hurricane übersieht und ein konventionelles Abenteuer erwartet, den erwischen die »lehrreichen« Spielabschnitte wie ein Platzregen. Denn Rechenaufgaben und Wissensfragen sorgen dafür, daß eine ordentliche Portion Lernstoff zu verdauen ist. Dabei gäbe die Story vom bösen Wetteronkel auch ohne diesen Ballast einiges her. Die Grafiken und Videos sind brauchbar. Den Rätseln jedoch fehlt der rechte Pfiff. Warum muß ich unbedingt dreimal hintereinander Fahrenheit in Celsius umrechnen, oder genau wissen, was die Kumuluswolke von der Cirruswolke unterscheidet? Wenn ich die ganze Chose dann nach dem Laden eines Spielstands noch mal absolvieren muß, weil abschnittsweise gespeichert wird, entlädt sich ein Gewittersturm.

Daß es die Ladefunktion überhaupt nur zum Spielbeginn und nicht während des Spiels gibt, ist die Krönung. Selbst noch so wißbegierige Kids als Zielgruppe dürften spätestens dann kapitulieren. Länger als maximal ein Wochenende benötigen sie ohnehin nicht, um das Klima wieder zurechtzurücken. Fraglich, ob sie anschließend je wieder einen Blick in die umfangreiche Datenbank werfen. Wer Abenteuerspiele mit Lernspieleinschlag nicht mag, dem können die vielen Fragen um Wind und Wetter sowieso gestohlen bleiben.

OPERATION HURRICANE

Hersteller:	Egmont Interactive	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

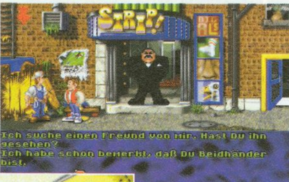
Jörg: ★ Michael: ★ Roland: ★★ Alex: ★ Martin: ★

MONIKA STOSCHEK: ★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

DOUBLE TROUBLE



Der Smalltalk mit dem beidhändigen Maler bringt nur bedingt Informationen.

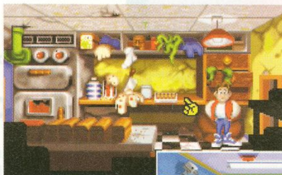
Filmtitel wie »Double Impact« oder »Doppelter Einsatz« wecken Erinnerungen an Spannung und gute Unterhaltung. Merits Grafik-Adventure »Double Trouble« macht seinem unheilverkündenden Namen hingegen alle Ehre ...



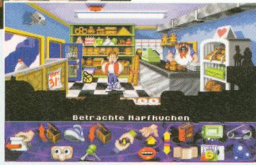
In diesem Hotelzimmer fängt der ganze Ärger an. Das wenige Pixel große Heftpflaster würde man am liebsten dem Helden über den Mund kleben.

Wohl kaum einem Berufsstand sind Spielemacher so zu Dank verpflichtet wie den Professoren – keine andere Profession muß öfter für abstruse Adventure-Stories herhalten. Im Fall des Grafikabenteuers »Double Trouble« wird ein höchst genialer Wissenschaftler namens Frobisher Goonhilly entführt und seine jüngste Erfindung gestohlen. Dieser sogenannte duotronische Duplikator ist ein heißbegehrtes Objekt für den Kriminellen Richard Tate. Der Verdacht liegt nahe, daß er etwas mit der Entführung und dem Diebstahl zu tun hat. Unser Held Bud Tucker macht sich als Kumpel von Frobisher freudig auf die Suche.

Neun Standardbefehle stehen Ihnen zu Buds Steuerung zur Verfügung, wahlweise in der Iconleiste oder auf Rechtsklick hin. Zumindest mit etwas Glück, denn in einigen Situationen verweigert der Held Ihren Befehl und verrät trotzig nicht, warum. Ähnliches passiert gelegentlich, wenn Sie ihn auf einen Weg schicken wollen, der trotz vorhandenen Richtungspfeils noch nicht begehbar ist. Was treibt so ein Teenager die ganze Zeit, außer in Spielpausen Kaugummi zu kauen? Er setzt Sprinkleranlagen in Gang, nervt Türsteher oder betätigt sich als Ladenschreck. Objekte kommen entweder direkt zur Anwendung, werden später aus dem Inventar heraus benutzt oder weitergegeben. Da die Hotspots für Aktionen relativ klein sind, ist pixelgenaues Absuchen des Bildschirms unabdingbar. Über den Spielfortschritt werden Sie weitgehend im Unklaren gelassen. Die Tatsache, daß Ihnen der Zutritt zu bestimmten Räumen noch verwehrt bleibt, muß genügen. Die Kommunikation mit anderen Charakteren erfolgt mittels Multiple-choice. Sie sollten die Ohren spitzen, denn die Antworten erscheinen nicht als Text. Nicht immer kann man den Aussagen der Gesprächspartner so ohne weiteres folgen. Die Spielstände werden automatisch durchnummeriert und können nicht selbst betitelt werden. Wohl dem, der alles mitstenographiert hat und noch weiß, an welchem Schauplatz sich der Held bei Spielstand Nummer 94 gerade befand. **(ms)**



Hier wird dem Bäcker auf die »Werkbank« geschaut.



Den Napfkuchen finden nur akkurate Pixelsucher.

MONIKA STOSCHEK ★

Au weia! Ich kann mir den Spruch vom Nomen mit dem Omen nur schwer verkneifen. Doppelter Verdruß strahlte mir aus dem Monitor entgegen, schallte aus den Lautsprecherboxen. Nichts ist schlimmer, als ein Adventure mit unlogischen Rätseln und Humor zum Weinen. Ein Beispiel für einen der vielen unergründlichen Witze im Spiel: »Ich suche einen Kumpel von mir!« Antwort: »Auf meinen Shorts steht Medium. Aber ich bin doch nicht krank! Wie sieht denn sowas aus?« Nur Büttenreden im Fernsehen sind noch unverständlicher ...

Wenn die Spielfigur eine Aktion nicht ausführt, will ich wenigstens den Grund dafür wissen. Oftmals bewegt sie sich zwar in Richtung Zielobjekt, aber nichts passiert. Die Puzzles sind weder neu, noch übermäßig logisch. Oder haben Sie schon mal ein klemmendes Fenster mittels auf die Scheiben geschmierter Seife geöffnet? Ich jedenfalls hatte an diesem Adventure keinerlei Spaß. Zuviel Gelaber mit zuwenig Inhalt. Die leicht angestaubte, aber wenigstens schön bunte Cartoongrafik konnte daran auch nichts ändern.

DOUBLE TROUBLE

Hersteller:	Merit Studios	Hardware:	①②③④⑤ *
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Michael: ★ Roland: ★ Alex: ★ Martin: ★

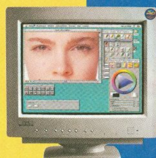
MONIKA STOSCHEK: ★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

1569 S

Der 1569 S (TCO) bietet einen fairen Kompromiß zwischen Arbeitsfläche, Platzbedarf und Preis. „...er bestand die Computerbild Strahlungsmessung mit Bravour. Der günstige Preis brachte CTX den Sieg in der Preis-Leistungswertung.“ (CB 1/97).





1785 XE/XA

Die X-Serie hebt sich durch ihr eigenständiges Design ab. Sie ist mit Diamondtronröhre (XA) und BNC- Anschluss (XE/XA) für den anspruchsvollen und professionellen Anwender im Bereich CAD/ CAM/ DTP gedacht. Als weitere Ausstattungsmerkmale bietet sie 85 kHz Bildwiederholrate, 0,26 mm Lochmaske, 1280 x 1024 mit 75 Hz, sowie OSD, Plug and Play und TCO 92.





2185 XE

„Ein großes Bild zum kleinen Preis“ so beschreibt die PC-Direkt den 2185 XE (EX 900) in Ihrer Ausgabe 12/96. In einem umfassenden OnScreen-Menü lassen sich vom Anwender so ziemlich alle Funktionen zur Bildqualität und -geometrie einstellen. Bei einer Auflösung von 1280 x 1024 wird eine Bildwiederholfrequenz von 80 Hz erreicht. Für den DTP und CAD/CAM-Bereich eine preiswerte Lösung bei der auf Austattungsmerkmale wie Plug & Play, BNC-Anschluss, CE und TCO 92 nicht verzichtet werden muss.





CTX Händler erfahren Sie bei folgenden Distributoren, oder direkt bei:

CTX Computer GmbH
Forum 1
Forumstraße 10a
41468 Neuss
Tel: 02131/ 34 99 15
Fax: 02131/ 34 99 11

CTT-Computertechnik
81825 München
Tel: 089/ 4 20 90 00
Fax: 089/ 4 20 90 099

ETC-Computer
47807 Krefeld
Tel: 02151/ 39 11 22
Fax: 02151/ 39 11 99

FSE Computer
66953 Pirmasens
Tel: 06331/ 5 38-0
Fax: 06331/ 5 38-1 69

INGRAM MICRO
85521 Ottobrunn
Tel: 089/ 60 80 1-0
Fax: 089/ 60 80 1-190

more! Computer GmbH
13581 Berlin-Spandau
Tel: 030/ 35 19 74-0
Fax: 030/ 35 19 74-30

Ocean Computer
30165 Hannover
Tel: 0511/ 3 58 02-0
Fax: 0511/ 3 52 35 75

Yeong Yang
20539 Hamburg
Tel: 040/ 78 04 61-0
Fax: 040/ 78 04 61-11

für die Schweiz:
Primelco AG
CH-6342 Baar 2
Tel: 0041/ 41/ 7 67 01-70
Fax: 0041/ 41/ 7 67 01-79

für Österreich:
Monitor GmbH
A-1130 Wien
Tel: 0043/ 1/ 8 77 04 86
Fax: 0043/ 1/ 8 77 46 99



Besuchen Sie uns auf der CeBIT '97 Halle 8.1, Stand F 38

CTX
a view to the Future

bm&p werbung



ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY



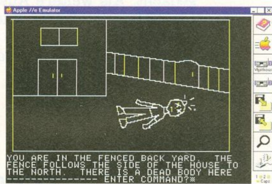
Sie hat gut lachen: Roberta Williams ist Chefin des Spielegiganten Sierra.

Was schert uns die Queen samt Sohn Charles, wo wir von Roberta Williams seit Jahren mit viel spannenderen Geschichten um das Königshaus von Daventry verwöhnt werden? Diesmal gönnt die Top-Designerin sich und der Abenteurergemeinde einen Rückblick auf ihr Gesamtwerk.

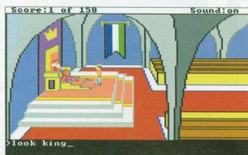
Von der Textwüste zum Grafikadventure

Sie ist zwar weder groß, noch sonderlich alt – dennoch gilt »Sierramutter« Roberta Williams in der Branche als so etwas wie ein massives Urgestein. Schließlich versorgt die Kalifornierin, zusammen mit ihrem Ehemann Ken, seit mehr als 16 Jahren die Computerfans mit immer neuen Abenteuerspielen. In diesem langen Zeitraum hat sie so viele Spiele produziert, daß ein Rückblick auf ihre Arbeit gleich für eine komplette Anthologie ausreicht. So entstand nicht einfach ein weiteres Serienprodukt – die »Roberta Williams Anthology« erzählt vielmehr ein langes Kapitel aus der Adventure-Geschichte.

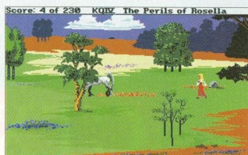
Im Vergleich zu heutigen Hardwareanforderungen klingen die Hardwaredaten des Apple II, für den Roberta Williams erstes Spiel »Mystery House« gedacht war, beinahe putzig. Mit seinen stolzen 16 Kilobyte RAM war er natürlich »gewissen« Grenzen unterworfen, was den Umfang der Programme anging. Während Konkurrent Infocom auf komplexe Textadventures wie »Zork« oder »Wish Bringer« baute, kamen bei Mystery House erstmals Grafiken zum Einsatz. Die verschlangen entsprechende Speichermengen, so daß nur die berüchtigten Zweiwortbefehle möglich waren. Lange Zeit mußte man sich noch über den dämlichen Parser ärgern, der zwar zehn abstruse Bezeichnungen für irgendeinen Sachverhalt kannte, auf die eingetippte elfte, ebenso gängige Variante aber beharrlich irgendeine Standardaussage zum Besten gab. Für alle Nostalgiker unter Ihnen sind fünf dieser Frühwerke der Adventurekunst auf den CDs enthalten. Wer von den Jüngeren noch nie in den »Genuß« eines Parsers kam, sollte die Erfahrung unbedingt nachholen. Diese Spiele laufen allerdings nur unter Windows mit Hilfe des beigefügten Apple-Emulators.



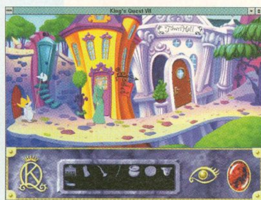
Mystery House, das erste Adventure mit Grafiken, damals noch für Apple Computer.



King's Quest 1 erschien 1984. Entsprechend eckig sah die Spielfigur noch aus.



Heldin Rosella kam in King's Quest 4 schon etwas flotter daher.



Am elegantesten war bis jetzt jedoch der Auftritt von Königin Valanice in King's Quest 7.

Familiensinn bei King's Quest

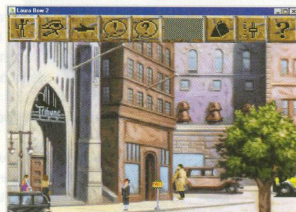
Die Reihe »King's Quest« ist eine Art Markenzeichen der Firmenbossin. Sämtliche Geschichten der bisher sieben erschienenen Folgen entstammen ihrer Feder, kein Wunder also, daß ihr die Geschicke dieser Serie ganz besonders am Herzen liegen. Die Erlebnisse der königlichen Darsteller reichen von der Inthronisierung über Heirat und Erbe bis zur Entführung. Die Märchenstories sollten Spielspaß für die ganze Familie garantieren. Je nach Altersgruppe konnte sich jedes Familienmitglied mit einer Figur aus dem Königsclan identifizieren. Die einzelnen Abenteuer sind zwar in sich abgeschlossen, bilden zusammen aber eine Art Familienchronik. Somit sind sie sowohl für Neulinge attraktiv als auch für langjährige Fans der Serie. Letztere konnten den Entwicklungsprozeß der Sierra-Adventures in puncto Grafik und Interface

OF FAME

genauestens mitverfolgen. In den ersten drei Teilen stapfte der Held noch arg pixelig durch die Gegend. Dafür wurde er immerhin bereits direkt vom Spieler gelenkt, der sich allerdings noch mit der Eingabe von Befehlen abplagen mußte. Das war zwar auch im vierten Teil noch notwendig, doch waren Gestik und Mimik der weiblichen Hauptdarstellerin Prinzessin Rosella nun schon durch EGA-Grafik verfeinert. Die gravierendste Veränderung gab es in King's Quest 5, das in zwei Versionen (mit 16 und 256 Farben) erschien und erstmals mit Sierras neuer Iconleiste ausgestattet war. Die Point&Klick-Steuerung ersparte endlich die mühsame Tipparbeit, rief aber prompt die Kritiker auf den Plan, denen die Puzzles dadurch zu leicht schienen. Roberta ließ sich davon jedoch nicht beirren und setzte mit einem weiteren Meilenstein des Genres eins drauf: King's Quest 7 präsentiert ein nochmals vereinfachtes Interface, das auf zwei Cursorformen, Inventar und die Save/Load-Funktion minimiert wurde. Außerdem erstrahlt das komplett im Comicstil gehaltene Adventure in SuperVGA und läuft ausschließlich unter Windows. Wer bis jetzt noch keine der Königsgeschichten gespielt hat, der kann sich hier genüßlich austoben. Außer den Folgen eins bis sieben sind die aufgepeppte VGA-Version von Teil eins und eine kurze Preview auf Teil acht, jeweils in der englischen Fassung, enthalten. Die Schnupperdemo zeigt, daß die Hoheiten auch für eine weitere Fortsetzung rüstig genug scheinen.



Die neugierige Rotznase aus Colonel's Bequest (Laura Bow 1) ...



... hat sich in The Dagger of Amon Rah zur jungen Dame gemausert.

Spürsinn bei Laura Bow

Die vorwitzige Spürnase Laura Bow gehört zu den weniger bekannten »Serientätern« der Kalifornier. Der erste Teil der Mördergeschichten hatte auch noch einige Schwächen im Design, wie etwa: Lausche zur rechten Zeit an der richtigen Wand und löse so einige der Rätsel. Außerdem mußten Tastaturbefehle eingegeben werden, und ein äußerst nerviger Kopierschutz strapazierte die Geduld des Spielers immer wieder, ehe er die Puzzles überhaupt entwirren durfte. In der zweiten Folge wirkte die junge Detektivin dann schon etwas erwachsener und hatte es mit einigen knackigen Aufgaben bei ansprechender Krimistory zu tun. Zwar warten recht ausgiebige Gespräche auf den Spieler, dafür kommt das bequeme Iconsystem von Sierra jetzt auch hier zum Einsatz.



Auch das Lernabenteuer »Mixed-Up Mother Goose« für Kinder ist in der Anthologie enthalten.

Wahnsinn bei Phantasmagoria 1

»Man kann nicht andauernd das Gleiche machen. Ich mußte aus der Welt der Märchen ausbrechen, um ein Spiel mit vielen tiefen Emotionen auszukundschaften, damit ich die Leute überraschen konnte.« Dies erklärte Roberta Williams, als sie zu ihrem ersten Horroradventure »Phantasmagoria« befragt wurde. Auf den CDs sind übrigens mehrere Kurzinterviews enthalten. Von den sechs Gruselkapiteln Phantasmagorias ist nur das erste in der Anthologie enthalten. Abgesehen davon, daß die verwendete Videotechnik den Rahmen der Sammlung von vier CDs gesprengt hätte, ist es eher als Appetitanreger auf mehr Gänsehaut gedacht und soll neue Abenteuerwege bei Sierra vorstellen. Für die Installation aller Spiele gibt es ein komfortables Auswahlmenü unter DOS und Windows. (ms)

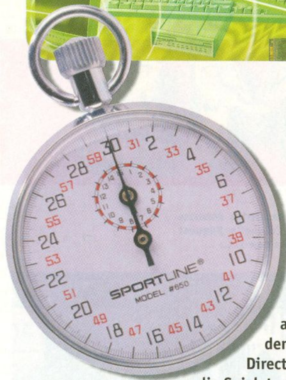
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY

▶ **Hersteller:**	Sierra
▶ **Hardware:**	➊➋③④⑤
▶ **Sprache:**	Englisch
▶ **Spiel:**	**Test in:**
King's Quest 6	1/93
King's Quest 7	2/95
Phantasmagoria 1	10/95

MONIKA STOSCHEK



Für knappe hundert Mark schmeißt die Regentin ein Fest für alle Anhänger der Sierra-Monarchie. Doch nicht nur die Königstreuen dürften Spaß an der kompletten Sammlung der Adelsstories haben. Hier wird auch ein Stück Computerspielhistorie erzählt. Wer also gut Englisch spricht, hübsche Grafikadventures im teils traditionellen Stil mag und sich ein wenig für die Entstehungsgeschichte von Abenteuerspielserien interessiert, wird mit jeder Menge Stoff bestens bedient.



MESSLATTE FÜR WINDOWS

Der PC Player Direct3D Benchmark

Grafikkarten hütet euch: PC Player rückt euch nun auch unter Windows 95 auf den Chip. Mit dem PC Player Direct3D Benchmark testen Sie die Spieletauglichkeit Ihres PCs.

Da in Zukunft etliche Spiele Microsofts DirectX-Schnittstelle nutzen werden, ist es Zeit für ein entsprechendes Benchmark-Programm. Mit dem »PC Player Direct3D Benchmark« (PCP3DBench) haben wir nun ein solches Testsystem auf der Pfanne. Das Programm testet, ähnlich wie schon unser MS-DOS-Benchmark »PCPBench«, die 3D-Grafikleistung Ihres PCs; diesmal allerdings unter Windows 95. Die wichtigsten Fragen zu diesem Benchmark haben wir im folgenden erläutert.

Warum ein spezieller Benchmark für Windows 95?

MS-DOS und Windows 95 unterscheiden sich grundlegend bei der Programmierung von Spielen. Unter Windows hängt die Geschwindigkeit eines Spiels nicht nur vom inneren Aufbau der Grafikkarte, sondern großteils auch von der Qualität des Grafiktreibers ab. Wenn ein Hersteller dort schlampt, taugt die beste Hardware nichts. Umgekehrt kann eine Karte unter Windows 95 der Renner sein, unter MS-DOS aber vor sich hin schnarchen. Mit Benchmark-Ergebnissen unter MS-DOS lassen sich deswegen nicht einmal ansatzweise Rückschlüsse auf die Windows-Power ziehen. Aus diesem Grund haben wir einen neuen, speziellen Benchmark für Windows 95 und DirectX programmieren lassen. Die Software stammt von Markus Oberrauter, der schon den DOS-Benchmark für uns entwickelte. Es sieht auf den ersten Blick auch ähnlich aus: Wieder bilden wir hier eine typische Spieleszene nach und messen, wie lange der Benchmark für die Darstellung der Szene benötigt. Nach dem Test (unten rechts läuft dabei ein Prozentzähler) stellt der Benchmark die Geschwindigkeit in Bildern pro Sekunde dar. Je höher die Zahl, desto schneller ist auch der von Ihnen gemessene PC.



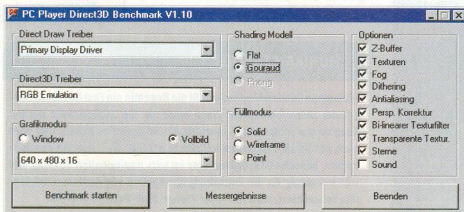
Der PCP3DBench in Aktion. Er arbeitet genauso wie der DOS-Benchmark, ermittelt aber die 3D-Grafikleistung Ihres PCs unter Windows 95.

Woher bekomme ich den Direct3D-Benchmark?

Den Benchmark finden Sie ab dieser Ausgabe auf jeder CD der PC Player Plus im Verzeichnis \PROGRAMM\PCP3D. Außerdem liegt der Benchmark auf den Web-Seiten der PC Player (http://www.pcplayer.de) sowie in unserem CompuServe-Forum für Sie bereit (GO PCPLAYER).

Wie benutze ich den Benchmark?

Starten Sie SETUP.EXE, und befolgen Sie die Anweisungen des Programms. Noch einfacher können Sie es über das AutoRun-Menü der CD ausführen. Klicken Sie erst auf die Taste »Tools« und dann auf »PC Player Direct3D Benchmark«. Nach der Installation gibt es einen neuen Eintrag im Startmenü von Windows 95, über den Sie den Benchmark starten und sich aktuelle Informationen dazu ansehen können. Beim Start erscheint zunächst ein Fenster mit einigen Parametern. Stellen Sie die gewünschte Auflösung und die anderen Optionen ein (siehe Kasten »Testparameter für den PCP3DBench«), und klicken Sie dann auf die Taste »Benchmark starten«. Das Programm simuliert nun einen Flug über eine Landschaft, ähnlich wie beim DOS-Benchmark, den wir bereits in Ausgabe 1/97 vorgestellt haben. Sobald die Berechnung fertig durchgeführt wurde, sehen Sie unten rechts in



So präsentiert sich der PCP3DBenchmark, wenn Sie ihn starten. Die Erklärungen für die einzelnen Optionen finden Sie im Text und im Kasten »Testparameter für den PCP3DBench«

Hardware

der Fensterecke eine Zahl, welche die durchschnittliche Anzahl der Bild pro Sekunde angibt, die der Benchmark darstellen konnte. Je höher diese Zahl ist, um so schneller ist Ihr PC bei der von Ihnen gewählten Auflösung.

Bevor Sie jedoch den Benchmark starten, müssen Sie auf Ihrem PC DirectX 3.0 installieren. Das System finden Sie bei jedem neueren Spiel und auf der CD der PC Player Plus in dem Verzeichnis \PCPLAYER\DIRECTX. Achtung: Wenn Sie DirectX frisch installieren, ändert das System den aktuellen Grafikkartentreiber. Meistens sind die bereits installierten Treiber schneller als die des DirectX-Systems. Vor einer Messung sollten Sie deshalb lieber wieder den Originaltreiber aktivieren. Klicken Sie dazu folgendes an: »Startmenü«, »Einstellungen«, »Systemsteuerung«, »System«, »Gerätemanager«, Pluszeichen vor »Grafikkarte«. Doppelklick auf die dargestellte Grafikkarte, dann wählen Sie »Treiber« und »Andere Treiber«. Schließlich suchen Sie unter »Modelle« die andere eingetragene Grafikkarte aus.

Was mache ich, wenn ich noch Windows 3.1 habe?

Leider keine Chance: Der Benchmark nutzt DirectX, und das läuft nur unter Windows 95. Außerdem gibt es entsprechende 3D-Spiele ebenfalls fast ausschließlich für Windows 95. Ein Benchmark für Windows 3.1 macht also keinen Sinn.

So viele Parameter! Warum brauche ich die?

Damit kann man wunderbar prüfen, ob Grafikkarte oder Treiber eine bestimmte Funktion zur Verfügung stellten und ob die Grafikkarten-Hersteller diese dann auch tatsächlich umsetzen. In zukünftigen Grafikkartentests werden wir mit den entsprechenden Parametern den Herstellern auf den Zahn fühlen. Damit Sie das an Ihrem heimischen PC nachprüfen können, haben wir die Parameter veränderlich gelassen.

Ich will aber einen einfacheren Test haben!

Ohne Flunkern: Den hätten wir auch gerne gehabt. Leider würde das den Möglichkeiten von Direct3D nicht gerecht werden. Außerdem ändern sich in Zukunft vielleicht die Ansprüche (Auflösung 800 mal 600 anstelle von 640 mal 480), und da wollten wir nicht schon gleich einen neuen Test programmieren müssen.

TESTPARAMETER FÜR DEN PCP3DBENCH

Für Grafikkarten- und PC-Tests verwenden wir den PCP3DBench in zwei verschiedenen Auflösungen: »640 mal 480 mal 8« und »640 mal 480 mal 16«. Beide Male kommt der Vollbildmodus zum Einsatz. Der »Direct3D Treiber« steht, wenn möglich, auf »Direct3D HAL«. Für 256 Farben stellen wie hier sonst »Ramp-Emulation« ein, für High-Color dagegen »RGB-Emulation«. Das »Shading-Modell« schalten wir auf »Gouraud« und den »Füllmodus« auf »Solid«. An »Optionen« aktivieren wir im High-Color-Modus bis auf »Sound« alles, was das Fenster hergibt. Bei 256 Farben wird zusätzlich »Fog« und »Bilinearer Filter« abgeschaltet. Wenn Sie Ihren PC testen und die Werte mit unseren vergleichen wollen, müssen Sie dieselben Einstellungen vornehmen.

Optionen (256 Farben)	Optionen (High-Color)
☑ Z-Buffer	☑ Z-Buffer
☑ Texturen	☑ Texturen
☐ Fog	☑ Fog
☑ Dithering	☑ Dithering
☑ Antialiasing	☑ Antialiasing
☑ Persp. Korrektur	☑ Persp. Korrektur
☐ Bi-linearer Texturfilter	☑ Bi-linearer Texturfilter
☑ Transparente Textur.	☑ Transparente Textur.
☑ Sterne	☑ Sterne
☐ Sound	☐ Sound

Die »Optionen« bei 256 Farben ... .. und im High-Color-Modus.

Was bedeuten die ganzen Optionen?

Unter »Direct Draw Treiber« stellen Sie die verwendete Grafikkarte ein. Normalerweise gibt es hier lediglich den »Primary Display Driver«. Bei Zusteckkarten, wie der »Righteous 3D« von Orchid, müssen Sie dagegen den anderen verfügbaren Kartentreiber aktivieren.

Beim »Direct3D Treiber« stellen Sie die Emulationsart ein. Die »Ramp«-Emulation versucht mit einer Palette von 256 Farben auszukommen, während die »RGB-Emulation« auf Gedeih und Verderb True-Color darstellen möchte. Beides ist nur bei einer reinen Softwareemulation ohne eingebauten 3D-Beschleuniger von Interesse. Falls Sie sich den Luxus einer 3D-Hardware leisten, stellen Sie hier »Direct3D HAL« ein.

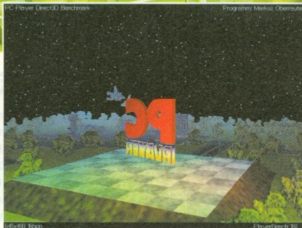
Im Bereich »Grafikmodus« wählen Sie die zu testende Auflösung. Interessant ist für Spiele eigentlich nur der »Vollbild«-Modus, da die Programme dann die ganze Bildfläche nutzen und meistens auch schneller laufen. Im Pulldown-Menü wählen Sie die Bildauflösung. Hier können Sie alles aktivieren, was der Treiber Ihrer Grafikkarte zur Verfügung stellt. Die letzte Zahl bestimmt dabei die Anzahl der Farben: »8« steht für 256 Farben, »16« für





Beide Male lief der Benchmark hier in 256 Farben. Links kam die schnelle »Ramp-Emulation« zum Einsatz, rechts versucht der Benchmark mittels der langsamen »RGB-Emulation« True-Color nachzuahmen. Wegen des Geschwindigkeitsvorteils setzen Spiele im Grafikmodus mit 256 Farben die Ramp-Emultion ein.





Der Benchmark in High-Color: Links ohne »Bilineare Filterung«, oben mit. Dank der Filterung sehen die Texturen hübscher aus, allerdings schluckt das Rechenzeit. Ohne 3D-Beschleunigerkarte sackt die Frame-Rate auch auf High-end-Pentiums ins Bodenlose.

High-Color und »32« für True-Color. Für Spiele sind die Auflösungen »640 mal 480 mal 8« und »640 mal 480 mal 16« interessant. Das »Shading Modell« belassen Sie am besten auf »Gouraud« (sprich »Guroo«). Gefüllte Flächen sehen damit am schönsten aus und Spiele verwenden diesen Modus genau deshalb. Bei »Flat« gibt es dagegen keine schattierten Flächen mehr. »Phong« sähe zwar noch hübscher als Gouraud aus, allerdings unterstützt DirectX das bislang noch nicht. Den »Füllmodus« sollten Sie auf »Solid« stehen lassen, sonst sehen Sie nur Linien oder einzelne Punkte.

Unter »Optionen« können Sie verschiedene Grafikverschönerungen auswählen. Daumenregel: Je weniger hier abgehakt ist, desto schlechter sieht die Grafik aus. Dafür muß der Prozessor weniger rechnen, und die Animation wird schneller. Standardmäßig kreuzen Sie hier alles bis auf »Sound« an. Damit haben Sie die am besten aussehende Grafik, was ja auch bei 3D-Spielen erwünscht ist.

Eine komprimierte Zusammenfassung der von uns verwendeten Parameter haben wir für Sie im Kasten »Testparameter für den PCP3DBench« zusammengestellt.

Im High-Color-Modus ist mein PC extrem langsam

Uns sind auch fast die Augen aus dem Kopf gefallen, aber ohne 3D-Beschleunigerkarte ist selbst ein potenter PC tatsächlich schnarchend lahm. Schneller wird es, wenn Sie unter »Optionen« die Einstellungen »Fog« und »Bi-linearer Texturfilter« abschalten. Allerdings entspricht das kaum noch der Praxis, denn Texturen sehen im High-Color-Modus erst durch die bilineare Filterung so richtig gut aus. Solange Sie keine Beschleunigerkarte haben, sollten Sie Spiele im 256-Farben-Modus laufen lassen.

Nutzt mir eigentlich der UNIVBE/SDD etwas?

Nein, überhaupt nicht. Der »Scitech Display Doctor« (früher UniVBE) ist nur für MS-DOS-Spiele von Interesse. Unter Windows 95 nutzt Ihnen dieses Treiberpaket gar nichts.

AUFRUF ZUM MITMACHEN

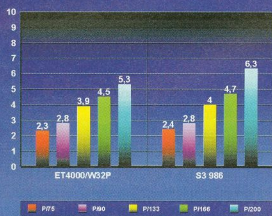
Wie auch schon beim PC Player DOS Benchmark bitten wir Sie hier um Ihre Mithilfe: Starten Sie den PCP3DBench, und stellen Sie die Werte so ein wie im Kasten (vorherige Seite) »Testparameter für den PCP3DBench« beschrieben. Notieren Sie die Ergebnisse, und schicken Sie diese zusammen mit der Angabe Ihres Prozessortyps an bench@pcplayer.mhs.compuserve.com oder per Post/Fax an die Adresse der Redaktion. Aus den Einsendungen errechnen wir einen Mittelwert und verwenden diesen in Zukunft bei der Bewertung von Prozessorleistung und Spiele-Performance.

Darf ich den Benchmark weitergeben?

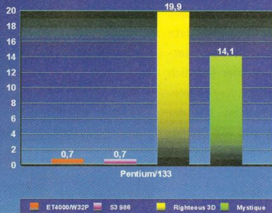
Den Benchmark stellen wir völlig kostenlos zur Verfügung und er darf von Ihnen auch an jeden per Diskette, E-Mail oder CD weitergegeben werden. Allerdings dürfen Sie keinen Teil des Benchmark verändern oder weglassen oder etwas hinzufügen. Ebenso dürfen Sie für das Kopieren kein Geld verlangen (auch keine »Kopiergebühr«) oder das Programm verkaufen. Andernfalls erlischt mit sofortiger Wirkung Ihr Nutzungsrecht an dem Programm.

An wen wende ich mich, wenn ich noch Fragen habe?

Bei Fragen wenden Sie sich per E-Mail, Brief oder FAX einfach an uns. Die E-Mail-Adresse lautet: bench@pcplayer.mhs.compuserve.com. Unsere Adresse lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort Direct3D-Benchmark, Dornacherstr. 3d. 85622 Feldkirchen. Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß wir telefonische Anfragen nicht beantworten können. **(hf)**



Die Meßwerte unseres Redaktionssystems mit verschiedenen Prozessoren bei einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln in 256 Farben.



Der High-Color-Grafikmodus macht ohne eine spezielle 3D-Beschleunigerkarte kaum Sinn.

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Was Sie schon immer sehen wollten.



Creative Labs 3D Blaster übersteigt die kühnsten Träume aller Spielebegeisterten.

Diese atemberaubende Grafikkarte mit integriertem 3D-Beschleuniger verleiht 3D-Spielen auf PCI-Systemen eine völlig neue Dimension. Die Bilder sind so realistisch, daß Sie sich wie im Kino fühlen werden.

Nie wieder grob gerasterte Grafiken oder ruckelnde Bilder. Gönnen Sie Ihren Augen superscharfe Bilder in überragender Qualität - eine außergewöhnliche Leistung, an die normale Grafikkarten nur schwer herankommen.

Auch in Sachen Kompatibilität ist der 3D Blaster PCI einfach unübertroffen. Die Karte unterstützt alle gängigen Schnittstellen, wie Direct3D™, DirectDraw™, CGL und Speedy 3D.

Bereits jetzt unterstützen mehr als 40 der beliebtesten Spiele den 3D Blaster PCI, von denen einige sogar im Paket enthalten sein werden. Halten Sie die Augen offen - dies ist erst der Anfang.

3D Blaster verbindet volle Farbtiefe mit echter 3D-Realität. So können Sie bessere, schärfere, fesselndere Spiele als je zuvor spielen.

Kombinieren Sie die Grafikkarte mit Sound Blaster 32, und Sie trauen Ihren Augen und Ohren nicht.

Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch.Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com



CREATIVE

RUNDERNEUERT

Test: Sound Blaster AWE 64 und AWE 64 Gold



Da andere Hersteller langsam aber sicher die Produktpalette auf 64-stimmige Soundkarten umstellen, kommt auch Creative Labs nicht um eine Runderneuerung der AWE-Karten herum. Mit dem Attribut »64« versehen gibt es jetzt zwei neue Modelle.

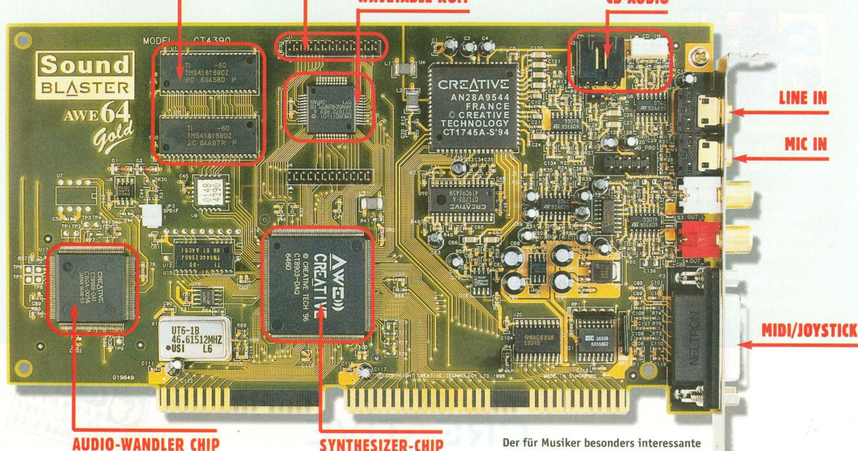
Hardware

Wenn der Soundkarten-Marktführer Creative Labs seine Palette erweitert, schlägt das Spielerherz schneller. Die beiden neuen »AWE 64«-Modelle bieten Adlib (OPL-3), Sound Blaster 16, AWE 32 und MPU-401. Wichtig ist vor allem die SB-16-Emulation, ohne die einige Spiele keinen 16-Bit-Sound ausgeben. Außerdem beherrscht die Karte den hardwaremäßigen Full-Duplex-Betrieb, so daß sie gleichzeitig WAV-Dateien aufnehmen und wiedergeben kann. Darüber hinaus lassen Hall- und Chorus-Effekte den Sound voller klingen. Auch eine 3D-Sounderweiterung ist mit von der Partie.

Der SIM-Erweiterungssockel der alten AWE-Modelle ist einem eigenen Creative-Steckplatz zur RAM-Erweiterung gewichen. Mit speziellen RAM-Modulen von Creative Labs kann der Musikfan die 512 KByte RAM der Karte (beim Gold-Modell 4 MByte) um 4 oder 8 MByte erweitern. In der Normalversion der AWE 64 sind auf der Rückblende vier Klinkenbuchsen und der kombinierte MIDI/Joystick-Anschluß montiert. Die Gold-Variante bietet als Ausgang ein Cinch-Doppelpärchen. Entsprechende Kabel sowie ein Mikrofon liegen netterweise gleich mit im Karton. Die Treiber und die Software befinden sich auf einer CD, die Installation wird damit zum Kinderspiel.

Spielemekka MS-DOS

Nach wie vor fühlt sich der AWE-Soundteil der Karte unter MS-DOS nicht angesprochen, wenn ein Spiel das MPU-Interface mit Daten beschickt. Die Daten wandern zwar brav zum MIDI-Stecker weiter, der AWE-Synthesizer bleibt jedoch stumm. Spiele oder andere Programme müssen die AWE-Klangerzeugung also direkt ansteuern. Den einzigen Ausweg stellt das schon vom alten AWE-Blaster bekannte AWEUTIL-Programm dar, das per Software das MPU-Interface unter MS-DOS emuliert. Allerdings verträgt sich das Utility nur selten mit »Protected Mode«-Spielen, die inzwischen in der Überzahl sind. Fairerweise muß man dazu sagen, daß so gut wie alle modernen Spiele den AWE 32 kennen und es nur mit alten Programmen Schwierigkeiten gibt.

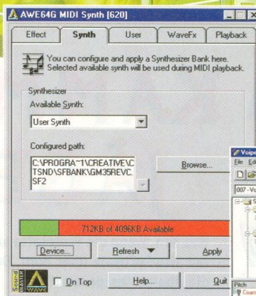


Der für Musiker besonders interessante »Sound Blaster AWE 64 Gold« besitzt schon 4 MByte RAM und kann bis auf 12 MByte aufgerüstet werden.

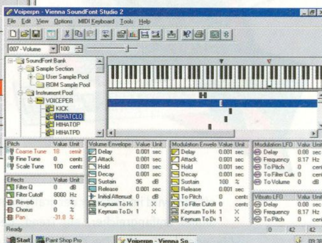
Gans mit goldenen Eiern?

Kenner der alten »32er« werden bei der DOS-Kompatibilitätsliste vermutlich die Stirn runzeln: »Wenn die Karte zum AWE 32 kompatibel ist, wie kann sie dann 64 Stimmen erzeugen?« Die banale Antwort: Sie kann es hardwaremäßig gar nicht. Die AWE-Klangerzeugung, die auf einem Chip des amerikanischen Synthesizer-Herstellers EMU beruht, liefert wie bisher lediglich 32 Stimmen. Der Trick liegt in der mitgelieferten MIDI-Treibersoftware, die unter Windows neben der AWE-Klangerzeugung zusätzlich einen »Wavesynth/WG« zur Verfügung stellt. Dieser fügt softwaremäßig noch einmal 32 MIDI-Stimmen hinzu. Creative Labs bedient sich dabei einer Technik, die schon beim »Virtual Sound Canvas« von Roland zum Einsatz kam (siehe Test in PC Player 1/97). Die zusätzlichen Stimmen berechnet der Prozessor des PCs. Neben dem Vorteil der Verdopplung hat das allerdings einige handfeste Nachteile: Erstens belastet es den Prozessor. Bei unserem Test auf einem Pentium/90-System wurden dabei mal eben so 30 Prozent der PC-Leistung verbraten. Ein Spiel liefe auf diesem System also deutlich langsamer, wenn es 64 Stimmen nutzt. Zweitens klingen die »Softies« im Vergleich zur AWE-Klangerzeugung recht mau. Musiker könnten die zusätzlichen Stimmen zwar prima gebrauchen, werden sie aufgrund der mangelnden Klangqualität aber kaum einsetzen. Drittens liegt die gesamte WAV-Wiedergabe des AWE 64 brach; die nimmt die Wavesynth-Klangerzeugung in Beschlag. Spiele könnten also keine Geräusche mehr produzieren. Und viertens steht die Erweiterung nur unter Windows zur Verfügung. MS-DOS-Software hat davon gar nichts.

Insgesamt ist der Wavesynth/WG-Treiber zwar eine nette technische Idee, in der Praxis wird man ihn aber wohl nicht einsetzen. Für Spiele ist er aus den erwähnten Gründen uninteressant.



Das »AWE Kontrollprogramm« steuert unter Windows die Effekte und die eingesetzten Synthesizer-Sounds.



Mit der »Vienna«-Software erzeugen Sie Ihre eigenen Synthesizer-Klänge.

Auf die Ohren

Klanglich hat sich bei den neuen Modellen ansonsten einiges zum Positiven gewendet. Nach eigenen Angaben hat Creative Labs den Signal/Rauschabstand auf 90 dB erhöht. Das haben wir zwar nicht nachgemessen, unsere rein akustischen Lauschoperationen ließen uns allerdings die Ohren aufgehen: Die neuen AWEs klingen wesentlich frischer als die alten, doch etwas »muffigen« Modelle. Nach wie vor ist das Sample-ROM der Karte zwar nur 1 MByte groß, durch die akustische Aufwertung holt die Karte da aber noch einiges raus. Die auf dem Papier interessante »3D-Sounderweiterung« sollte man allerdings schleunigst abschalten. Sie bewirkt zwar eine räumliche Klangverbreiterung, doch geht das sehr zu Lasten der Klangqualität.

Goldene Zeiten für Musiker

Alles bisher gesagte gilt sowohl für die normale Version der AWE 64 als auch für die Gold-Variante. Letztere hat zusätzlich ein paar Leckereien zu bieten, etwa einen digitalen S/PDIF-Ausgang (sprich »Spidiff«), den Sie direkt mit dem digitalen Eingang eines Verstärkers verbinden können. Das hatten die alten AWE-Karten zwar auch, allerdings liegt der Gold-Version ein Kabel mit einer PC-Rückblende bei. Weiterhin besitzt das Gold-Kärtchen bereits 4 MByte RAM auf dem Board, das der geneigte Soundfan per Steckplatz auf 8 oder 12 MByte erweitern kann.

Der absolute Höhepunkt für Musiker ist jedoch die mitgelieferte »Vienna«-Software. Mit dieser können Sie beliebige Samples in das RAM der Karte laden und dann durch die Synthesizer-Sektion des EMU-Chips jagen. Die Software gab es zwar schon für die alten »Soundblaster AWE 32«-Versionen, sie war dort aber nicht im Lieferumfang enthalten. Außerdem gibt es noch einen Hammer: In den ersten 40 000 Paketen wird die Vollversion des Edel-Sequenzer-Programms »Steinberg Cubase Audio« enthalten sein. Das Programm kostet sonst alleine schon rund 600 Mark, überstiege den Preis der Karte also bei weitem.

Fazit: Ideal für Fortgeschrittene

Die neuen AWE-Versionen bieten für Spieler bei kritischer Betrachtung eigentlich nicht viel mehr als die alten Modelle. Der Klang wurde zwar gehörig aufgepeppt, das würde uns aber nicht als Argument für einen Austausch reichen. Wer dagegen ohnehin eine Karte kaufen muß, steht mit dem neuen Standard-AWE-Modell für 330 Mark klanglich und kompatibilitätsmäßig auf der sicheren Seite. Lediglich das Fehlen der MPU-Synthesizer-Verbindung bereitet alten Spielen Probleme. Neue Spiele steuern den AWE-Synthesizer aber direkt an, so daß es nicht zu Klangausfällen kommt.

Wer sich dagegen hobbymäßig mit Musik beschäftigt und selber Klänge erzeugen möchte, der muß sich die Gold-Version des Sound Blaster AWE 64 kaufen. Für den Preis von 450 Mark bekommt man sonst schlichtweg keine Karte dieser Leistungsklasse und Softwareausstattung. Schnell Entschlossene ergattern die Version mit Cubase Audio. **(hf)**

SOUND BLASTER AWE 64 GOLD

PLUS

- verbesserter Klang gegenüber AWE-32-Karten
- auf 8,5 MByte RAM aufrüstbar (12 MByte beim Gold-Modell)
- Full-Duplex-Betrieb
- 4 MByte RAM on Board (beim Gold-Modell)
- digitaler Ausgang (beim Gold-Modell)
- umfangreiche Musikersoftware (beim Gold-Modell)

MINUS

- Wavesynth/WG schluckt Rechenzeit, steht nur unter Windows zur Verfügung und klingt nicht gut

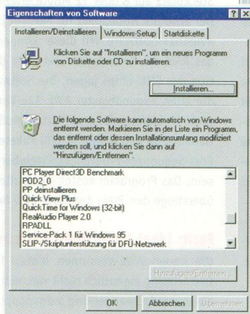


KAMMER JÄGER

KEINE PANIK: Uninstaller

Was tun, wenn die Festplatte aus allen Nähten platzt? Ganz klar, Sie werfen alte Software über Bord. Doch wo im Dschungel der Dateien hat sich die überall festgesetzt?

Software wird im Zeitalter der grafischen Benutzeroberflächen immer umfangreicher, ein Trend, den der Speichergigant »CD« noch begünstigt: Der Käufer hält nur einen einzigen Datenträger in Händen und weiß zunächst nicht, wieviel Platz auf seiner Festplatte er opfern muß. Später kommt das böse Erwachen, wenn etwa nach der Installation eines durchschnittlichen Office-Pakets kein Raum mehr für die damit zu bearbeitenden Dokumente bleibt. Mit dem Einzug von Windows 95 sollte diese Problematik nach dem Willen des Herstellers eigentlich vom Tisch sein: Das System enthält bereits eine Funktion zum Entfernen nicht mehr benutzter Software.



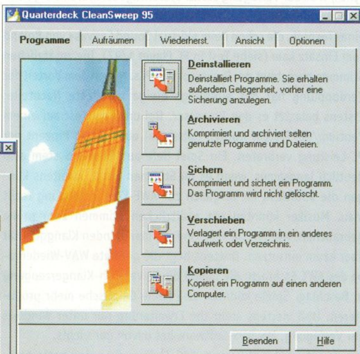
Der in Windows 95 enthaltene Uninstaller ist einfach und sicher, wird aber nicht von jeder Software genutzt.

Volle Breitseite

Der Haken am eingebauten Uninstaller: Er kann nur mit Programmen umgehen, die sich an die von Microsoft vorgeschriebene Installationsweise halten. Wenn Sie ab und zu auch mal einen Blick auf interessante Shareware oder eine Spieledemo werfen, haben Sie oft schlechte Karten – viele Vertreter dieser Gattungen benehmen sich alles andere als Windows-95-konform. Die Folge sind Leichen in Form von DLLs, INI-Dateien und anderen ominösen Platzfressern. Nur Profis können sich an manuelle Aufräumaktionen wagen, weil ja jede Datei für mehr als eine Anwendung wichtig sein könnte. Damit auch weniger erfahrene Benutzer etwas gegen den Ballast auf ihren Datenträgern tun können, haben einige Hersteller die Ärmel hochgekrempelt und spezielle Zusatzprogramme entwickelt, die bei der Entrümpelung helfen sollen. Doch die programmierte Perfektion läßt weiter auf sich warten. Besonders die preisgünstigeren Produkte erzielen im allgemeinen keinen besonders großen Erfolg bei der Aufräumarbeit auf der Festplatte.

AUF EIGENE GEFAHR

Manuelle Änderungen an den Kerndateien des Betriebssystems können zu totalem Datenverlust und Abstürzen führen. Sie sollten daher vor allen Eingriffen unbedingt Sicherungskopien aller Daten Ihrer Festplatte anlegen.



CleanSweep von Quarterdeck greift dem Benutzer bei vielen komplexen Operationen unter die Arme.

Die meisten kommerziellen Produkte laufen im Hintergrund und speichern alle Installationsvorgänge. Sobald der Benutzer eines der Programme löschen will, kann der Uninstaller auf seine Datenbank zugreifen und alle zugehörigen Dateien entfernen. Bei nicht protokollierten Programmen ist er auf die Analyse des aktuellen Festplatteninhalts angewiesen und weniger effektiv, dafür steigt das Fehlerrisiko drastisch.

Einer der bekanntesten Freischaufler in der gehobenen Leistungsklasse ist »CleanSweep« von Quarterdeck. Das für rund 100 Mark im Handel erhältliche Utility bietet einen gewaltigen Funktionsumfang – neben dem Löschen hilft es auch beim Verschieben und Archivieren von verschiedenen Anwendungen. Dennoch ist Vorsicht geboten: Beim Suchen von doppelten DLL-Dateien werden die Funde zwar nach ihrer (wahrscheinlichen) Löschbarkeit gekennzeichnet, die Bewertung wird allerdings extrem vorsichtig getroffen und ist damit unergiebig. Der Button »Alles auswählen« ist eine große Gefahrenstelle – eine radikale Komplettlöschung geht nicht ohne Fehler vonstatten.

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

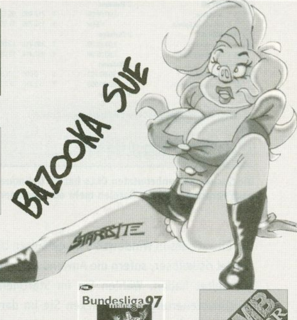
Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Titel		Preis
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	DV	29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Descent	DV	24,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Ecstatica	DV	29,95
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Grand Prix Manager	DA	29,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Indy Car Racing 2	DA	36,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	21,95
Micro Machines 2	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Stonekeep	DV	39,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Vollgas	DV	32,95
Warcraft	DV	24,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
X-COM	DV	29,95







Spiele Sammlungen

Titel	Preis
Gamebox DV	44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
Gold Games Collection DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany DV	29,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV	57,95





















CD-ROM

Titel		Preis
3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
A-10 Cuba!	DA	69,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV	42,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Baphomets Fluch	DV	74,95
Bazooka Sue	DV	79,95
Betrayal in Antara	DA	84,95
Biing!	DV	44,95
Birthright	DA	69,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Blood & Magic (AD&D)	DA	82,95
Bubble Bobble Collection	DA	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	69,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	72,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	84,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	19,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Crusader - No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Deadlock	DV	79,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95) *	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	74,95
Dragon Lore 2	DV	79,95
Ecstatica 2	DV	74,95
Elisabeth I.	DV	69,95
F-22 Lightning II	DV	79,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Gene Wars	DV	74,95
Grand Prix Manager 2	DV	86,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	62,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Hugo 4	DV	69,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy *	DV	59,95
Lands of Lore 2 *	DV	89,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	69,95
Mad TV 2	DV	74,95
Magic the Gathering *	DV	74,95
Master of Orion 2	DV	84,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	79,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	79,95
NBA Live '97	DV	74,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Orion Burger	DV	79,95
Panzer Dragoon	DA	74,95
Phantasmagoria 2	DA	82,95
Privateer 2	DV	79,95
Project Paradise	DA	69,95
Rallye Racing '97	DV	74,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	84,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sega Rally	DV	74,95
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	26,95
Sim City 2000 + Isle + Town	DV	69,95
Sim Copter	DV	74,95
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Star Control 3	DA	79,95
Star General	DV	69,95
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Syndicate Wars	DV	74,95
Terminator Skynet	EV	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
Tunnel B1	DV	86,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD	DV	28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Warwind (Win 95)	DV	69,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
Wizardry Gold	DV	74,95
Worms Special Edition	DV	74,95
X Wing Edition	DV	32,95
Z	DV	74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

Redundante DLLs

Laufwerke: c: d:

Säubern... | Schließen | Ratschlag... | Ansehen | Verbindungen | Alle abwählen | Hilfe

Dateiname	Version	Zugriffe	Größe	Datum	Zeit
Npra32.dll	**2 Dateien**				
C:\Windows\System	2.01.01.09	1	38.400	12.08.96	11:55
D:\dfue\net32\Program\plugins	2.00.00.10	1	48.640	25.03.96	13:23
Pcdlib32.dll	**2 Dateien**				
C:\Windows	3.00.00.00	1	212.480	05.12.95	20:29
C:\Windows\System	Keine	1	116.736	11.10.95	00:00
Vbrun300.dll	**2 Dateien**				
C:\Windows	3.00.05.38	1	398.416	12.05.93	00:00
C:\Windows\System	3.00.05.38	1	398.416	12.05.93	00:00
Ver.dll	**2 Dateien**				
C:\Windows	3.10.00.103	1	9.008	23.03.92	03:10
C:\Windows\System	4.00.00.950	1	12.416	07.03.96	10:36
Winsock.dll	**2 Dateien**				

System-DLL: Borland Windows Custom Control Library(Version 2.03.05.01)

1 Datei ausgewählt (398.416 Bytes, 401.408 Bytes effektiv)
22 Dateien auswählbar (2.624.818 Bytes, 2.875.392 Bytes effektiv)

Die Suche nach unbenutzten DLLs hat 23 Delinquenten gefunden. Je nach Farbcode sind die Dateien mehr oder weniger gefahrlos zu löschen.

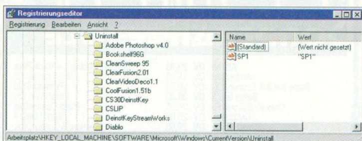
Do it yourself

Der Einsatz des in Windows 95 eingebauten Uninstall-Programms ist viel risikoloser, sofern die Anwendungsprogrammierer sauber gearbeitet haben. Wählen Sie im Startmenü »Einstellungen«, »Systemsteuerung«, und klicken Sie im danach erscheinenden Fenster das Symbol »Software« doppelt an. Das Dialogfeld zeigt Ihnen eine Liste aller korrekt installierten Programme an, die Sie auch wieder deinstallieren kînnen. Wenn Sie einen Eintrag auswählen und auf »Hinzufügen/Entfernen« klicken, wird das zugehörige Löschverfahren in die Wege geleitet. Sollten nach dessen Abschluß immer noch Dateien übrig sein, handelt es sich (bei Spielen) wahrscheinlich um gespeicherte Spielstände und Highscore-Tabellen. In den meisten Fällen löschen Sie einfach den verbleibenden Verzeichnisbaum des Programms, womit es komplett und umweltfreundlich entsorgt wäre.

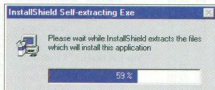
Bei älterer und nicht Microsoft-konformer Software greift der integrierte Uninstaller daneben. In diesem Fall helfen die kommerziellen Utilities weiter – sofern Sie eines besitzen. Um zumindest die schwersten Brocken per Hand loszuwerden, setzen Sie zwei Hilfsmittel ein: den Explorer und das Programm »RegEdit«. Mit der im Folgenden beschriebenen, auf eigene Gefahr (!) anzuwendenden Methode bleiben zwar INI-Dateien und DLLs im Windows-Verzeichnisbaum liegen, das betreffende Programm und seine Hauptdateien werden Sie aber los. Zuerst legen Sie sich

DIE TOP 5 DER PLATZFRESSER

Schriftarten	**Unnötige, zusätzlich installierte Schriften belegen viel Speicher im Windows-Verzeichnisbaum.**
Temporäre Dateien	**Die Umgebungsvariablen »TMP« und »TEMP« legen ein Verzeichnis für Dateien fest, die nur kurzzeitig benötigt werden. Auch die Caches von WWW-Browsern sind häufig zu groß.**
INI-Dateien	**Die meisten älteren Programme legen eine eigene Informationsdatei im Windows-Verzeichnis an.**
DLLs	**Treiber und Laufzeitbibliotheken gelöschter Anwendungen bleiben bei der Deinstallation oft unbeachtet liegen.**
Cliparts	**Textverarbeitungen und Grafikprogramme umfassen oft riesige Sammlungen kleiner Bildchen, die selten benötigt werden.**



Mit RegEdit auf Fehlersuche: In der Registrierdatenbank sind die Pfade der Microsoft-konformen Installationen festgehalten.



Das im Moment populärste Installationsprogramm unter Windows 95 heißt InstallShield und hält sich an die von Microsoft vorgeschriebenen Regeln.

eine Sicherungskopie aller Daten und der Registrierdatenbank an. Letzteres bewerkstelligen Sie mit RegEdit: Wählen Sie »Ausführen« aus dem Startmenü, und tragen Sie »regedit« in das Dialogfeld ein. Nach dem Start exportieren Sie die komplette Registrierdatenbank in eine Datei. Diese können Sie bei Bedarf wieder importieren. Nach dieser Aktion verschieben Sie den Hauptordner der Anwendung in den Papierkorb oder löschen ihn sofort, was extrem riskant ist. Im ersteren Fall haben Sie die Wahl, die Dateien endgültig zu löschen oder im Notfall doch noch wiederherzustellen.

Als nächstes ist die Registrierdatenbank an der Reihe. Starten Sie dazu RegEdit erneut, und suchen Sie im Baum Arbeitsplatz\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall nach dem Programmeintrag. Löschen Sie den Eintrag, und schließen Sie den Editor – fortan taucht der Name auch nicht mehr im Software-Dialog der Systemsteuerung auf, was Verwirrungen vermeidet.

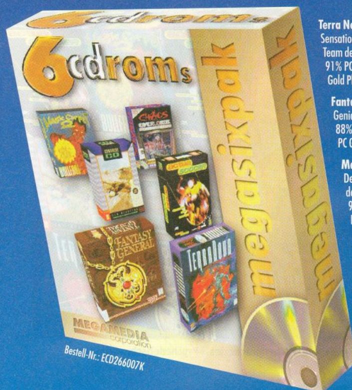
Falls die Anwendung auf dem Desktop oder im Startmenü Spuren hinterlassen hat, löschen Sie diese per Hand – den Inhalt des Startmenüs erreichen Sie über einen Klick mit der rechten Maustaste auf den Start-Button und anschließende Auswahl des Explorers aus dem Kontextmenü.

Zum Abschluß passen Sie noch die Dateiverbindungen an – sämtliche Dokumente, die mit der gelöschten Applikation zusammenhängen, sind nun ja ohne passenden Partner. Öffnen Sie im Explorer-Fenster die Menüwahl »Ansicht«, »Optionen«, »Dateitypen«. Sie sehen eine Liste, in der nun eine oder mehrere Arten von Dateien ohne zugehöriges Programm existieren. Löschen Sie die Verknüpfungen, und schließen Sie den Dialog.

Schluß jetzt!

Einige Softwarehäuser verlassen sich auf hausgemachte, nicht standardisierte Programme zum Entfernen von Software. Andere wiederum scheren sich einfach nicht um eventuelle Sorgen der Benutzer, getreu dem Motto »unsere Software ist so gut, die wollen Sie gar nicht löschen«. Wozu glauben Sie, liebe Programmierer, hat Microsoft denn die Uninstall-Funktionen überhaupt eingebaut? Auch im Zeitalter der CD und vergleichsweise gigantischer Festplattenkapazitäten geht dem Anwender irgendwann der Platz aus. Nicht jeder hat die Nerven, selbst zum Schraubenzieher zu greifen und ein zusätzliches Laufwerk einzubauen – der Kunde sollte auch hier König sein. **(af)**

MEGAPOWER!



Bestell-Nr.: ECD266007K

Terra Nova (Looking Glass)
Sensationelles Nachfolgeprodukt vom Team des legendären „Flight Unlimited"
91% PC Games 5/96
Gold Player und PC Games Award





Fantasy General (SSI / Mindscape)
Geniale Strategie-/Fantasy-Kombination
88% Power Play 5/96
PC Games Award



Magic Carpet 2 (Bullfrog)
Der traumhafte Nachfolger des Superhits „Magic Carpet"
90% PC Player 10/95
PC Games Award

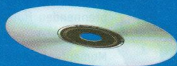


Comanche Novalogic)
CD-ROM Ausgabe der graphisch revolutionären Hubschrauber-Simulation!
81% PC Player 4/94

Actua Soccer (Gremlin)
Packend realistische 3D Fußball-Simulation in SVGA
79% PC Games 1/96

Chaos Overlords (New World Computing)
Futuristische Strategie-Simulation um die Vorherrschaft in der Stadt der Zukunft
76% Power Play 7/96





Zum 50jährigen Bestehen von UNICEF präsentieren wir Ihnen 32 Vollprogramme zum sensationellen Preis! Mit dem Kauf dieser CD-ROM unterstützen Sie hilfsbedürftige Kinder!

Borland dBASE 5.0 für Windows
Relationales Datenbank-Managementsystem mit einer flexiblen und modernen Programmiersprache

Faszinierende Kreaturen
Eine Entdeckungsreise in die Welt der faszinierenden Wildtiere

Leadbetter's Golf
Unter Anleitung des weltbesten Trainers können Sie die Technik Ihres Gofspieles verbessern

Kulturen der Antike
Einblicke in die Kultur, das Alltagsleben und in die Mythen und Legenden alter Völker

Taschenwörterbuch D/E, E/D
Mit dieser CD-ROM hat das ewige Nachschlagen endlich ein Ende!

fit. PowerOFFICE
Datenbank für strategisches Verkaufs-, Marketing- und Office-Management - genial einfach und praktisch!

MagicEye Light
MagicEye durchsucht Ihre Festplatte nach doppelten und unbenutzten Bibliotheken und Treibern und deinstalliert sie sicher und gründlich

EZ Language
Das innovative Vokabular- und Aussprache-Lernprogramm für Französisch, Deutsch, Italienisch, Japanisch, Russisch und Spanisch

McAfee Virenscan
Virenscanner und -Killer in einem. Befallene Programme werden automatisch angezeigt und repariert.

Micrografx Draw 3.1
Das Mal- und Zeichenprogramm für Ihren PC. Vektororientierte Arbeitsweise, 2.600 ClipArts

Travelbox Hotelführer
Informationen über Lage, Ausstattung, Service und Fotos der Hotels und viele andere

DM 49,90



Bestell-Nr.: ECD000262K

Überall im guten Fachhandel!

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried
D-82152 Planegg/München
Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau
Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Im Vertrieb von
KOCH MEDIA

150 PACKS ZU GEWINNEN!

Senden Sie uns diesen Coupon ausgefüllt zurück und gewinnen sie eines von 50 Unicef-Packs, 50 Ultrapack 3 und 50 Ultrapack 1! KOCH Media · Lochhamer Straße 9 · 82152 Planegg/München

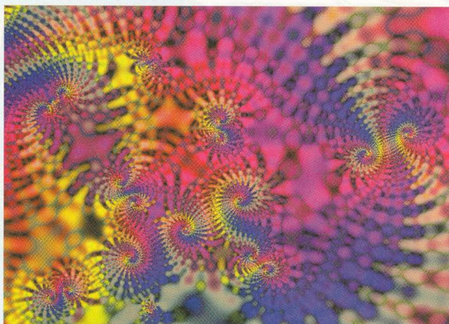
a) Wie gefallen Ihnen die Verpackungen?
b) Welcher Titel spricht Sie am meisten an?
c) Verraten Sie uns Ihr Alter?
Name:
Straße:
Ort:

PC PLAYER

SCHONUNGSLOS



Woran denken Sie beim Stichwort »Fliegende Toaster«? Nein, es geht weder um Astronautennahrung, noch um Erdbeben, sondern um den Urvater aller Bildschirmschoner – die neueste Version von »After Dark« ist da.



Ein LSD-Rausch ist nichts gegen die Farbenpracht des »Psychedelisch«-Schoners.

Mitternacht vor Deutschlands Flimmerkisten: Rieselte früher zum Sendeschluß ein munteres Schneetreiben über die Fernsehapparate, sorgen heute spektakuläre Aufnahmen von brennenden Holzscheiten, munter umherschwimmenden Fischen oder gar Momentaufnahmen aus dem Weltall für Aufregung. Erstaunlicherweise erzielen selbst diese eher zweckfreien Sendungen stattliche Zuschauerzahlen. Da ist es auch wenig verwunderlich, daß auf vielen PCs Bildschirmschoner immer noch für ein munteres Treiben auf dem Monitor sorgen. In den Anfangstagen der Computerei konnte es bei einigen Monitortypen durchaus passieren, daß sich ein bestimmtes Bild, zum Beispiel bei einer Textverarbeitung, dauerhaft in die Bildröhre »einbrannte«. Sie kennen das vielleicht noch von Spielautomaten oder Anzeigen im Flughafen. Allerdings sind die heutigen Geräte in dieser Hinsicht praktisch »unkaputtbar« und bräuchten eigentlich keine Schonung.



Das stört Berkeley Systems aus Kalifornien jedoch wenig. Seit gut acht Jahren ist das Softwarehaus mit »After Dark«, dem mit seinen fliegenden Toastern wohl bekanntesten Bildschirmschoner aller Zeiten, gut im Geschäft. Der Schoner wurde erst auf dem Mac und wenig später auch auf dem PC ein Riesenerfolg. Selbst in der US-Fernsehserie »Beverly Hills, 90210« taucht das After-Dark-Logo auf: Ein Club, in dem die Hauptfiguren öfter abhängen, trägt den Namen und die fliegenden Toaster, das Markenzeichen des Programms. After Dark ist erweiterbar, und so erschienen in schöner Regelmäßigkeit neue Module. Disney-Fans wurden mit Mickey und seinen Freunden beglückt, Star-Trek-Jünger sahen Mr. Spock dabei zu, wie er Löcher in den Bildschirm schoß. Die letzten Zusatzpakete erschienen 1995 – seitdem herrschte Funkstille. Berkeley Systems war jedoch nicht untätig, sondern bastelte in den letzten Monaten an der Version 4.0, die in alter Tradition als Hybrid-CD sowohl für Macs als auch Windows-95-PCs gleichzeitig erscheint.

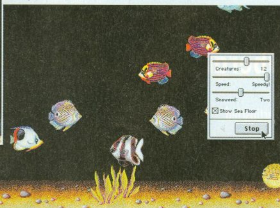
23 neue Module sind bei der neusten Ausgabe mit von der Partie. Einige sind alte Bekannte, die aber optisch und akustisch enorm aufgemöbelt wurden. So tauschen



Im Fenster der 3D-Anwendungen macht der »Böse Hund« einen besonders guten Eindruck.



Under the sea – die Verbesserungen zum Vorgänger ...



... sind bei den Fischen mehr als deutlich zu sehen.

Software



Ich glaub, ich steh' im Regenwald – allerlei Insekten krauchen über den Monitor.



Mene, mene tekel – die Hand an der Mattscheibe verrät, was Sie gerade so treiben.

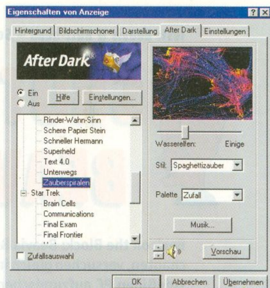
die Toaster im Flug die Brotscheiben aus, tanzen eine Polonaise oder betätigen sich als Luftakrobaten. Die allseits bekannten Fische schwimmen gleich in mehreren Ebenen durchs Aquarium, während aus den Lautsprechern allerliebste Blubbergeräusche erklingen – selbst »El Fish« war nie schöner. Das Modul »Ach du liebe Zeit« sagt Ihnen auf verschiedene Weisen, was die Stunde geschlagen hat. »Ansichten«, »Feuer«, »Psychedelisch« und »Zauberspiralen« lassen wahre Farbenmeere auf dem Monitor erscheinen. »Böser Hund« ist wieder ein alter Bekannter: Eine Promenadenmischung sorgt für Unruhe unter den Icons. Der »CYber-@ffe« ist ein merkwürdiger Zeitgenosse, der sich auf Ihrem PC einloggen will. Das Modul »Das Leben« werden Sie wohl niemals ganz bis zum Ende anschauen können – wahlweise wird hier von einer bis hin zu neun Millionen Jahre lang das Leben, das Universum, alles oder nichts berechnet, wilde Formeln mit merkwürdigen Symbolen inklusive. »Fische« und »Fliegende Toaster« haben wir schon oben erwähnt. Die »Geheimagenten« schleichen in Trenchcoats über den Desktop, und die »Hulamädchen« lassen Hula-Hoop-Reifen um die Wette und ihre Hüften kreisen. Der »Kunstkritiker« gibt Kommentare zu verschiedenen Bildern ab, die alle etwas mit After Dark zu tun haben. Die »Magische Schildkröte« hinterläßt programmierbare Spuren auf dem Bildschirm, die »Murmeln!« purzeln quer über den Monitor. Im »Regenwald« kreuchen und fleuchen allerhand Frösche, Schmetterlinge und Käfer, der »Rinder-Wahn-Sinn« ist ein buntes Kaleidoskop, in dem sich unter großem Gemuhe bunte Kühe hin- und herdrehen. »Schere-Stein-Papier« zeigt den aberwitzigen Wettkampf der drei Gegenstände – wußten Sie, daß selbst ein Blatt Papier einen Stein oder eine Schere besiegen kann? »Der schnelle Herrmann« ist ein Minispiel, bei dem Sie kleine Symbole aufsammeln und sich dabei vor Verfolgern in acht nehmen müssen. »Superheld« zeigt die Abenteuer eines kleinen, kostümierten Jungen, die in Sprechblasen kommentiert werden. In »Text 4.0« schreibt eine geisterhafte Hand beliebige Botschaften auf die beschlagene Rückseite der Mattscheibe. »Unterwegs« schließlich ist die Fußgängerzone auf dem PC, komplett mit Café, Straßenmusikern und Rollerblade-Fahrern. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, gibt es mit »After Dark Online« noch einen Bonus: Nach Ihren Angaben loggt sich das Programm täglich bei fünf Nachrichtenservern, darunter der des »Wall Street Journal« oder »USA Today«, ein und versorgt Sie mit den neuesten Informationen. Beim Preis von rund 50 Mark gibt es also viel Schoner fürs Geld. **(ra)**





ICH WILL NOCH MEHR!

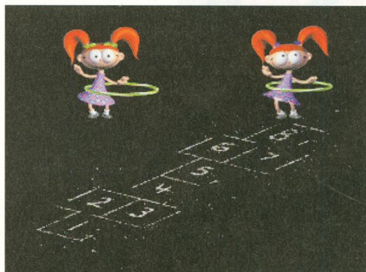
Wenn Sie sich an den 23 Modulen von After Dark 4.0 sattgesehen haben, ist Rettung nahe: BMG Interactive veröffentlicht für jeweils 40 Mark einige alte Modul-Kollektionen. Dazu gehören »The Simpsons«, die »Looney Toones« mit Bugs Bunny und seinen Freunden und die zwei Enterprise-Sammlungen »Star Trek – The Screen Saver« und »Star Trek: The next Generation«. Fünfter im Bunde ist »Totally Twisted«, bei dem die kreativen Köpfe bei Berkeley Software ihre dunkelsten Phantasien ausgelebt haben.



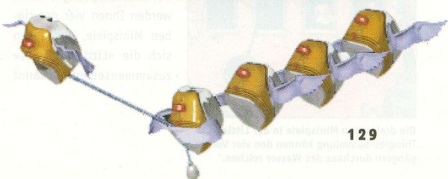
Clever: Die After-Dark-Steuerung klinkt sich in die Anzeigenkontrolle von Windows 95 ein.

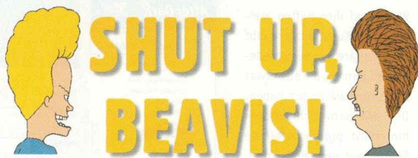


AFTER DARK 4.0	
▶ **Hersteller:**	BMG
▶ **Betriebssystem:**	Windows 95
▶ **Hardware:**	❶②③④⑤
▶ **Sprache:**	Deutsch



Hula hoop rules! Welches Mädel dreht sich am geschicktesten?





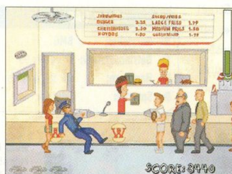
SHUT UP, BEAVIS!

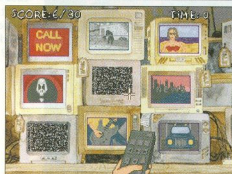
Back on the Block: Beavis & Butt-head, die MTV-Oberchaoten, versuchen gleich in vier Inkarnationen, Ihren spießigen PC aufzumischen.

Kinder, wie die Zeit vergeht: Vor knapp vier Jahren erschienen die beiden Anarcho-Comicgrößen Beavis & Butt-head zum ersten Mal im Programm des Musiksenders MTV. Mit rüden Sprüchen und dumpfem Gelächter kommentierten die beiden seitdem unzählige Musikvideos. Wahre Fans freuen sich jedoch noch mehr über ihre bizarren Abenteuer zwischen den Clips, in denen die zwei in die schrägsten Situationen stolpern. Nach einem Bildschirmschoner und einem Grafikadventure gibt es jetzt Nachschub: Gleich auf vier CDs für je rund 25 Mark treiben Beavis & Butt-head ihr Unwesen.

Calling all Dorks

»Calling all Dorks« ist das Ereignis, auf das Windows 95 schon lange gewartet hat: Beavis & Butt-head machen den Desktop unsicher. Acht neue Themen, darunter Evergreens wie »Burger World«, »Cornholio« oder »Daheim bei Beavis & Butt-head« verschönern umfassend Ihren PC. Mit den verschiedensten Hintergrundgrafiken, aberwitzigen Sprach- und Geräuschsamples, neuen Mauszeigern und Schriftsätzen wird der PC zur interaktiven Episode. Dazu kommen eine sprechende Uhr, ein Verschiebepuzzle, ein Memoryspiel und ein »Entscheidungshelfer«. Wenn Sie wirklich viel Platz haben, kopieren Sie satte 100 MByte mit zusätzlichen Animationen auf die Festplatte. Alles in allem bekommen Sie mit dieser CD den größten Spaß fürs Geld.







Die drei neuen Minispiele in der Little Thingies-Sammlung können den vier Vorgängern durchaus das Wasser reichen.

Little Thingies

Kennen Sie das Adventure »Virtual Stupidity«, dann werden Ihnen vier der sieben Minispiele, aus denen sich die »Little Thingies« zusammensetzen, bekannt vorkommen. Zielspucker vom Klassenzimmer, Insektenrösten mit dem Brennglas, Ballwerfen auf Tennisspieler und die berühmten Luftgitarren komplett mit Gesang und anderen Geräuschen sorgten schon damals für Stimmung vor dem PC. In der Sammlung neu dabei sind »Thank you, drive through« (ein Hamburger-Wurfspiel in der Burger World), das Fernsehkanalwechselspiel »Change it« und »Wrecked 'em Ball«, bei dem Butt-head Beavis Leckereien aus einem Abbruchhaus zuwirft. Insgesamt wirklich sehr sonderbar, aber durchaus kurzzeitig unterhaltsam.



Yeah, so sieht der Desktop viel cooler aus, huhuhuh. (Calling all Dorks)



I am Cornholio – im Zuckerschock spuckt Beavis Schokoladentorte quer über den Bildschirm. (Screen Wreckers)

Screen Wreckers

Bildschirmschoner, die zweite: »Screen Wreckers« enthält neun neue Screensaver, in denen Sie selbst Hand anlegen und den beiden beim Bewerfen des Desktops mit Popcorn, Milchtüten oder Nacho-Schalen helfen können. Brillant: der »Cornholio«-Schoner, bei dem Beavis wie in der gleichnamigen Episode massenweise süße Leckereien futtert und dann in einen extremen Zuckerschock verfällt.

Wiener takes all

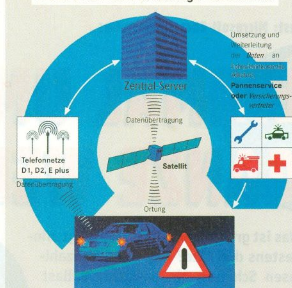
Das wohl obskurste Programm ist »Wiener takes all«. In der Verballhornung der US-Erfolgsshow »Winner takes all« eifern bis zu drei Personen darum, für richtige Antworten auf abstruse Fragen möglichst viel Geld einzuheimsen. Dazu geben Beavis & Butt-head permanent irgendwelche hohlen Kommentare ab. Die Themengebiete umfassen selbstmurmelnd das Leben und Werk der zwei Erzchaoten, es gibt aber auch so US-spezifische Fragen wie »Welches Medikament darf rezeptfrei während der Schwangerschaft gekauft werden?« Dies und die große Anzahl von Slangausdrücken machen das Spiel wirklich nur zu einem Fall für extrem hartgesottene Fans. (ra)

BEAVIS & BUTT-HEAD	
▶ Hersteller:	Virgin
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ Hardware:	❶②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch

Softwaretest: MD-Kfz

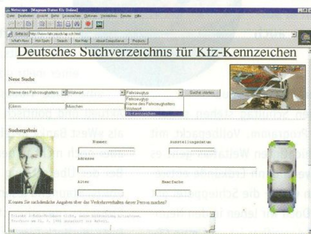
FREIE FAHRT FÜR FREIE BYTES





Das Internet macht es möglich: Per Satellit werden flüchtige Verkehrsrowdys geortet.

Sie haben das Kennzeichen der süßesten Blonden und suchen nach der Telefonnummer? Oder quält Sie die Frage, ob Ihr neuer Gebrauchter wirklich noch unfallfrei war? Eine brandheiße Datensammlung auf CD kann die Antworten liefern.



Stündlich aktualisiert werden die MD-Kfz-Daten durch ein bundesweites Informatennetz.

Sie stehen gelangweilt an der Ampel, da kommt neben Ihnen ein fesches Cabrio zum Halten, am Steuer *das* Traumexemplar des anderen Geschlechts. Als Sie noch verdattert nach der Kurbel des elektrischen Fensterhebers suchen, schaltet das leidenschaftslose Verkehrslicht schon auf Grün, und mit einem letzten strahlenden Lächeln verschwindet Ihr Schwarm in einer Wolke von Auspuffgasen. Gerade daß Sie noch Zeit haben, sich das Kennzeichen einzuprägen, während hinter Ihnen das obligatorische Hupkonzert einsetzt. Nun ist guter Rat teuer. Bei der Zulassungsstelle lacht man Sie bestenfalls aus. Schreiben Sie also Ihr Lebensglück in den Wind oder hoffen auf den blinden Zufall?

Bisher blieb Ihnen kaum etwas anderes übrig, doch eine dieser Tage erscheinende CD hilft dem Mißstand ab. Nach dem überwältigenden Erfolg von »D-Info« konnte es schließlich nur eine Frage der Zeit sein, bis ein ähnliches Nachschlagewerk für Kraftfahrzeugkennzeichen auftauchte. Daß wir überhaupt so lange auf »Magnum Daten Kfz« warten mußten, liegt an dem unvorstellbaren Aufwand, den Hersteller Lirpasoft auf sich nahm, um alle Informationen in akribischer Kleinarbeit zu sammeln. Es bedarf wohl keiner Betonung, daß die Mühe sich gelohnt hat. Wenn Sie jetzt ein Kfz-Kennzeichen wissen, lassen sich Name, Adresse, Alter, Hut- oder Körbchengröße und Telefonnummer des Halters, dazu Wagentyp, Erstzulassungsjahr, gefahrene Kilometer, gemeldete Versicherungsschäden und durchgeführte Inspektionen auf Mausklick eruieren.

Noch weit interessantere Daten enthält der zweite, geschützte Abfragelevel, den laut Hersteller nur besonders autorisierte Personen wie Streifenbeamte, Verkehrsrichter, Strafverteidiger oder Diskotheken-Türsteher nutzen können. Dieser Personenkreis muß seine Zugangsberechtigung per Iris- und Fingerabdruckscan nachweisen, dank beigefügter Spezialschablone mit jedem handelsüblichen Flachbettscanner durchführbar. Danach erhält man zusätzlich Zugriff auf Details wie Punktekonto der Verkehrssünderkartei, Führerscheinfoto, Vorstrafenregister sowie durchschnittlichen Benzin- oder Alkoholverbrauch.

Für die ständige Aktualisierung des Datenbestandes sorgt eine entsprechende Internetseite unter **http://www.kraft.fahr.zeuch.de/ap.sch.html**, die daneben auch vertrauliche Infos entgegennimmt und noch einige Extras bereithält. So läßt sich beispielsweise eine Übersicht der »Blitzampeln«, Radarfallen und Alkoholkontrollposten in allen deutschen Großstädten abrufen, die für VRML-fähige Browser als »virtueller Durchflug« gestaltet ist. Wer ohne 3D-Fähigkeiten surft, kann sich die Karten von der angeschlossenen FTP-Site laden, wo sie im GIF-Format oder als .sc2-Dateien für »SimCopter« vorliegen. Um die Informationen etwa Versicherungssachverständigen oder Pannendiensten auch unterwegs zugänglich zu machen, sind die Internetseiten über standortunabhängige Terminals via Mobilfunk oder Satellitenverbindung erreichbar. **(cg)**

MD-KFZ

▶ **Hersteller:**	Lirpasoft
▶ **Betriebssystem:**	Windoze 59
▶ **Hardware:**	❶❷❸❹❺
▶ **Sprache:**	Deutsch

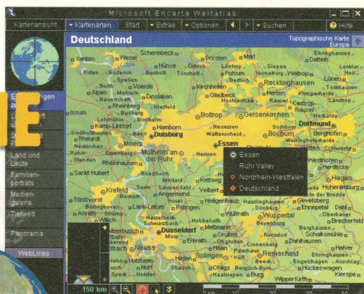
CHARLES GLIMM



Darauf hat die Republik gewartet. Als Mountainbiker logge ich mich per Handy ins Web ein und erfahre sofort die Adresse des rücksichtslosen Amokfahrers HN-CU 390, der mich eben vom Radweg katapultiert hat. Schnell beim Eisenwarenhändler vorbei, der Typ wird seine Garageneinfahrt nicht wiedererkennen.

Angenehm finde ich auch, daß ich endlich ohne Formularkrieg erfahre, wieviele Punkte ich in Flenzburg bereits für rücksichtsloses Verhalten in der S-Bahn gesammelt habe. Schließlich will man, wenn am 31. März '98 der Führerschein für Radfahrer eingeführt wird, vorher wissen, ob es überhaupt Sinn hat, sich am nächsten Tag zur Prüfung anzumelden. Wenn in Ihrem Budget für den kommenden Monat nur eine CD vorgesehen ist, sollte es definitiv diese sein. Mein Tip: schon mal losgehen und vorbestellen.

EINMAL UM DIE GANZE WELT



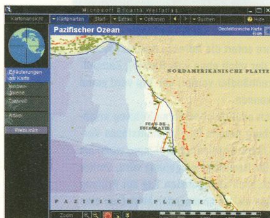
Eine Karte in maximaler Vergrößerung – eine englische Bezeichnung hat sich noch hineinverirrt.

Was ist groß, unhandlich und wiegt mindestens drei Kilo? Ein Atlas, bei zahllosen Schülern als unnützer Ballast verhaßt. Der »Encarta Weltatlas« paßt auf eine einzige CD – kann er seinem papierenen Kollegen aber auch zeigen, was eine Harke ist?

Generationen von Schülern kennen folgende Situation: An einem besonders langen Schultag stehen sowohl Sport als auch Erdkunde auf dem Programm. Vollbepackt mit Sportsachen, Büchern und dem berüchtigten Weltatlas geht es in den Unterricht. Welche Freude, wenn dann Erdkunde entweder ausfällt oder ein Film angesehen wird – die Schlepperei mit dem Mehrkilopack war für die Katz. Doch wir leben in den Neunzigern, und da wird alles, was irgend greifbar ist, auf eine CD-ROM gepreßt und als mächtig multimedial angepriesen.
Der »Encarta Weltatlas« von Microsoft ist zwar nicht für den offiziellen Schuleinsatz gedacht, bietet aber ein ähnlich umfangreiches Kartenmaterial wie das gedruckte Werk. Die Welt aus der Satellitenperspektive, politische, topographische, sogar geotektonische und geomorphologische Übersichten über die Kontinente sind mit dabei. Mehr als 1,2 Millionen Orte sind auf den Karten verzeichnet, neben wichtigen Städten wie Essen und Hagen wurden selbst heimliche Metropolen wie Feldkirchen nicht vergessen. 50 Weltstädte sind mit rudimentären Stadtplänen vertreten.
So cool nächtliche Satellitenaufnahmen von der Erde auch sein mögen, deswegen klappen Sie sicher noch nicht den Atlas zu und die CD-Schachtel auf. Das oft strapazierte Zauberwort heißt Multimedia: Fakten über Land und Leute, in denen Sie etwas über Eßgewohnheiten, Mentalität oder Heiratsriten der Einheimischen lernen, sind mit Sprachbeispielen garniert. Peter Gabriel würde wohl der Punkt »Musik der Welt« begeistern – Sega-Musik von Mauritius, 'Ud-Klänge aus Jordanien oder die unvermeidliche Blasmusik aus Deutschland laden zu langen Anhör-Sessions ein. Spätestens hier läßt der Papierkollege entkräftet die Seiten hängen. Witzig: die Familienportraits. In einigen Ländern wurde der Tagesablauf einer mehr oder weniger typischen Familie fotografiert, eine kurze Videosequenz informiert über das Heimatland.
Aktuell und politisch korrekt: Das Land der Palästinenser wird als »West Bank« bereits neben den anderen Staaten geführt, ist aber noch nicht in der Suchfunktion enthalten.
Bei der Übersetzung einiger Begriffe hakt es manchmal noch etwas. Staunend lesen wir beispielsweise von der »San-Andreas-Störung« (gemeint ist der San-Andreas-Graben, engl. »fault«). Die Kleinfleck-Ginsterkatze wird in den Bildern zu Deutschland präsentiert, obwohl sie laut Bildunterschrift in Spanien, Frankreich und Afrika heimisch ist.
Echte Atlas-Spezialkarten, beispielsweise über den Orangenanbau in Murcia, suchen Sie vergebens. Dafür gibt es 7000 Links ins Internet, und mit Updates bleibt der Weltatlas auf dem neuesten Stand. Nett wären in der nächsten Version andere Darstellungsmodi – eine Gegenüberstellung von Nordamerika und Europa klappt in der Mercatorprojektion weit besser als mit dem drehbaren Globus. Insgesamt 2500 Klangbeispiele, 3000 Fotos, etliche Videos und QuickTime-VR-Panoramen hätten wir in unserem Schulatlas jedenfalls gerne gehabt. Schüler werden aufgrund seiner größeren Kartenvielfalt trotzdem nicht um den althergebrachten Atlas herumkommen – für den Privatgebrauch ist die rund 150 Mark teure CD allerdings hervorragend geeignet. **(ra)**

MICROSOFT ENCARTA WELTATLAS

► **Hersteller:**	Microsoft
► **Betriebssystem:**	Windows 95
► **Hardware:**	①②③④⑤
► **Sprache:**	Deutsch

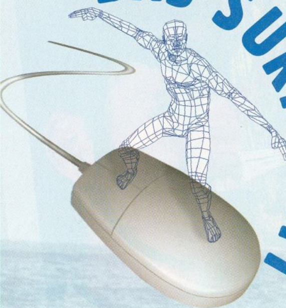


Hier entstehen die Erdbeben: Vor Kalifornien reiben sich die Platten aneinander.



Hoffentlich gibt es jetzt keinen Regen ... (Familien und ihr Hausrat aus dem Irak, Deutschland und den USA)

DAS SURFBRETT



Wer war als Passagier auf der Titanic? Was heißt PC Player auf Esperanto? Solchen und ähnlichen Fragen gehen wir in dieser Ausgabe des Surfbretts nach.

Eisberg voraus!

Sie erinnern sich vielleicht noch an die vergangene Ausgabe: Die Titanic steht zur Zeit hoch im Kurs der Unterhaltungsindustrie. Nach dem etwas geruhsamen Adventure von GTE will James Cameron am 4. Juli in den USA mit einem Actionfilm über den Untergang für neue Kassenrekorde sorgen. Wenn Sie schon heute wissen wollen, wer alles an Bord des Schiffes gewesen ist und was die überlebenden Passagiere Ihren Rettern zu berichten wußten, dann sind Sie im Web richtig. Neben etlichen Fotos und Interviews erfahren Sie, wer in welchem Rettungsboot saß und finden außerdem Deckpläne und wissenswerte Fakten zum Schiff.

http://www.rmplc.co.uk/eduweb/sites/sterling/titanic/home.html



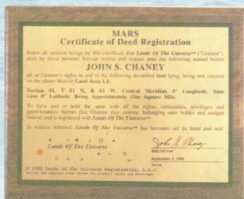


Egal, ob Rockefeller oder einfacher Heizer – selbst noch so großer Reichtum konnte keinen vor dem nassen Grab bewahren.

Was kostet der Planet?

Nehmen wir an, Sie wollen ein Haus bauen, haben jedoch nicht genug Geld, um teuren Grund und Boden zu erstehen. Schon mal an einen anderen Planeten gedacht? Auf dem Mars wären beispielsweise noch ein paar Quadratmeilen zu haben. Klingt wie ein Scherz, ist aber keiner – die Firma »Lands of the Universe« verkauft Parzellen von feinstem Marsland. Der eigentliche Witz ist natürlich, daß Sie die zu Ihren Lebzeiten höchstwahrscheinlich niemals betreten werden, aber über Ihr Geld freuen sich die interplanetaren Immobilienhändler schon heute. Je nach Bonität kaufen Sie sich ein eher schlichtes Zertifikat für 30 Dollar oder geben gleich satte 530 Dollar für die Luxusausgabe in jadegrünem Glas auf Walnußholz aus.

http://www.landsoftheuniverse.com/



Die macht sich gut über dem Kamin: Eine Besitzurkunde für eine waschechte Parzelle in der Marslandschaft.

Wo ist ZAK?

Stammseher wissen schon längst, worüber sich Gelegenheitsgucker wundern: Das bissige Fernsehmagazin ZAK im ersten Programm gibt es nicht mehr. Des Rätsels Lösung: Das Team um Friedrich Küppersbusch hat sich einen Platz am Samstagabend ergattert, die Sendung in »Privatfernsehen« umbenannt und gleichzeitig das Konzept überarbeitet. Von einer »Zweimannshow« mutierte die Sendung zu einer einstündigen Veranstaltung vor einem Live-Publikum in einem alten Magazin am Kölner Hafen. In gewohnter Weise wechseln sich kurze Filmberichte mit den Gummipuppen um Helmut Kohl und seine Kollegen aus »Hurra Deutschland!« ab, die hier Asyl gefunden haben. Dazu werden interessante Interviewgäste ins Kreuzverhör genommen. Auf den eigenen Webseiten dürfen Sie mit einem Fahrstuhl durch verschiedene Etagen streifen und können unter anderem das neuste über die Hamborner Löwen erfahren, einen Blick in Pressestelle und Redaktion werfen oder im Archiv feststellen, was Sie bislang verpaßt haben.

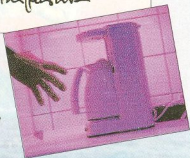
http://www.privatfernsehen.de

E

Privat-Club
Küppersbusch
Redaktion
Pressestelle
Studio
Poststelle
Empfang
Archiv

Friedrich Küppersbusch





Das möchten Fans nicht missen: neben etwas farbstichigen Aufnahmen aus der Redaktion ein etwas verwaschenes Autogramm von Friedrich Küppersbusch himself.

Af Muis en Mens

Wenn Sie das LexiROM gerade nicht im CD-ROM-Laufwerk haben oder einfach nur nicht aufstehen und das Wörterbuch aus dem Regal kramen wollen, naht Rettung aus dem Internet. Auf den Seiten von Travlang können Sie stundenlang die wildesten Wörter von einer Sprache in die andere übersetzen. Dabei gibt es nicht nur simple Kombinationen wie Deutsch-Englisch, sondern auch Französisch, Spanisch, Holländisch oder Afrikaans. Wahre Etymologen dringen in die Tiefen von Esperanto ein. Der ganze Spaß ist kostenlos, allerdings muß die Datenbank bei ausgefalleneren Vokabeln oder gar Floskeln passen. Ach ja, unsere Zwischenüberschrift ist in Afrikaans – wir wünschen frohes Nachschlagen.

http://dictionaries.travlang.com/

(ra)

travlang

travlang's Translating Dictionaries

travlang is proud to offer many on-line translating dictionaries!
These are all free, so bookmark this page now and we hope you enjoy them!

German, Deutsch	German <-> English Dictionary	
	Dutch -> German Dictionary	German -> Dutch Dictionary
	French -> German Dictionary	German -> French Dictionary
	Spanish -> German Dictionary	German -> Spanish Dictionary
	Afrikaans -> German Dictionary	German -> Afrikaans Dictionary

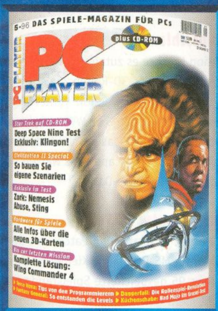
Übersetz' mich – welche Sprache darf es denn sein?

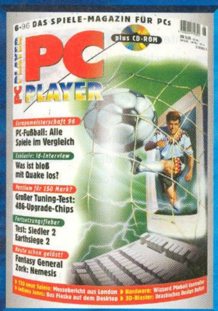
Heute möchten wir Ihnen zeigen, wie man aus zwei kleinen Fünfern drei großartige PC PLAYER-Ausgaben macht:

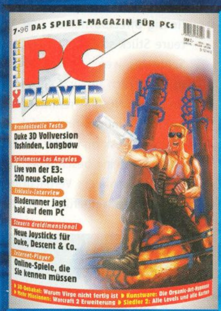
und wie man für ein bißchen mehr sogar noch drei vollgepackte CD-ROMs bekommt













Wenn das kein Deal ist: Zwei Fünfer für drei Monate kritisch-kompetenter Spiele-Tests, ausführlicher Lösungsteile und Hintergrundberichte über Hard- und Software. Überzeugen Sie sich selbst, warum die PC PLAYER bei Lesern und Spieleherstellern einen exzellenten Ruf als unabhängige Beratungsinstanz im PC Spielemarkt genießt. Holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben der PC PLAYER und sparen Sie dabei 50% - egal, ob mit oder ohne CD-ROM!





Testen und 50% sparen:

❑ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
❑ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit **15% Preisvorteil** (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10.80 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 72,-/PC PLAYER - DM 129.60/PC PLAYER plus.

Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPP 74



Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

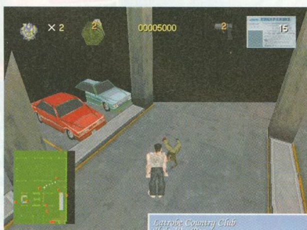
STIRB DREIDIMENSIONAL

Diesen Monat hat es »Die Hard Trilogy« ganz böse erwischt. Es gibt Patches für »Links LS« und »Phantasmagoria 2«. Und »Tomb Raider« läuft inzwischen auch 3D-beschleunigt auf der Mystique-Grafikkarte.

Spiel gekauft, nix läuft? Dann her mit Ihren Erlebnissen. In der Rubrik »Bug Report« deckt PC Player auf, was manche Spielehersteller an Murks in die Verpackung stecken. Schicken Sie uns Ihre Erfahrungen per E-Mail an bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com oder schreiben Sie direkt an die Adresse des Verlages, Stichwort: »Bug Report«.

Nutzlose drei Dimensionen

Schön, wenn neue Spiele langsam aber sicher unter Windows 95 fleißig Direct3D nutzen und 3D-Grafikkarten unterstützen. Das teure Stück schimmelt dann nicht gar so nutzlos im PC herum. Schlecht, wenn das Spiel mit den speziellen 3D-Rennern grundsätzlich abstürzt. So geschehen bei »Die Hard Trilogy«. Der Held John McClane rennt eine Weile durch die Gegend, und nach wenigen Minuten findet sich der Spieler unversehens auf dem Windows-Desktop wieder. In der DIEHARD.TXT-Textdatei werden diese Probleme beschrieben, die Schuld dabei auf die Kartentreiber geschoben. Verdächtigerweise sind so ziemlich alle 3D-Grafikkarten aufgeführt, die es überhaupt zu kaufen gibt. Der »3D Blaster PCI« fehlt zwar in der Liste, konnte das Spiel aber auch mit den allerneuesten Treibern ebenfalls nicht zum Laufen bringen. Der Verdacht liegt also nahe, daß die Programmierer etwas zu sehr gemogelt haben. Besitzer einer »3D-Karte« können bei diesem »3D-Spiel« also keine »3D-Beschleunigung« nutzen und müssen auf einen Patch warten.



Wenig Freude haben Besitzer von 3D-Grafikkarten an Die Hard Trilogy: Das Spiel stürzt mit 3D-Beschleunigung viel zu häufig ab.

Lara Croft noch flinker

Erfreuliches gibt es dagegen für die Besitzer der »Matrox Mystique«-Grafikkarte zu vermelden. Es existiert jetzt ein Patch, mit dem das Spiel die 3D-Funktionen der Karte nutzt. Voraussetzung dafür ist allerdings die 4-MByte-Version, auf der 2-MByte-Variante läuft das gepatchte Spiel noch nicht. Insgesamt gibt es jetzt Patches für »3dfx Voodoo«-Grafikkarten (Righteous 3D), »Rendition Verite«-Lara-Karten (3D Blaster PCI) und die Mystique.

Kein Donnern in Deutschland

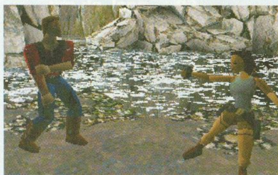
Eine Mail an die Redaktion brachte es zutage: SSI ist ein peinlicher Fehler bei der Auslieferung des 3D-Rollenspiels »Thunderscape« unterlaufen. Der deutschen Version fehlt die Datei »BOWELS1.MAP«. Auf der SSI-Home-Page im WWW wird zwar der Patch 1.1 angeboten, dieser korrigiert das geschilderte Problem allerdings nicht. Verzweifelte Thunderscape-Fans warten hierzuland bisher weiterhin auf die benötigte Datei.

Phantastisches Gruseln unter DOS

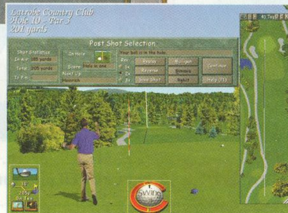
Für »Phantasmagoria 2« gibt es jetzt einen Patch, mit dem das Windows-95-Spiel auch unter MS-DOS läuft. Kleiner Nachteil bei der Sache: Unter Windows 95 gespeicherte Spielstände können in der DOS-Version nicht mehr geladen werden und umgekehrt.

Rauf aufs Grün

Auch gegen diverse Fehlerchen in »Links LS« ist Abhilfe in greifbare Nähe gerückt. Interessanteste Neuerung in der gepatchten Version: Sie können ab sofort auch in IPX-Netzwerken golfen, so daß Sie kein mehrfach genutztes Unterverzeichnis auf einem Server mehr benötigen. Außerdem ist damit das Internetspiel möglich, sofern ein IPX-Internet-Server zur Verfügung steht (KALI). Weitere Highlights aus dem Patch: Fehler aus Statistiken beseitigt, linkes und rechtes Klicken beim Zielen verursacht keine Fehler mehr, Kurse aus »Links 386« werden nun korrekt konvertiert, neuer VESA-Treiber UniVBE 5.3, Hilfesystem überarbeitet. Nebenbei wurde auch der Kopierschutz entfernt. Die READ130.TXT-Textdatei führt einige Erweiterungen auf; jeder Links-Golfer sollte sich den Patch also schleunigst installieren. **(hf)**



Besitzer der Matrox-Mystique frohlocken: Es gibt einen Patch für Tomb Raider, durch den das Spiel die 3D-Funktionen der Karte nutzt.



Das Update auf die Version 1.3 zu Links LS bügelt einige Fehler der Golfsimulation aus.

Klein & fein



Auch Have a N.I.C.E. Day wartet mit Schummelmöglichkeiten auf.

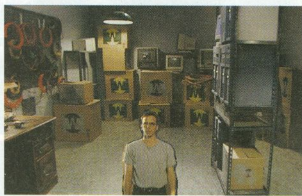
Have a N.I.C.E. Day

Ein schönen Tag macht sich Hendrik Breitkreuz mit den folgenden Cheats. Geben Sie die Paßwörter vor dem Rennen ein, während Sie die »Strg«-Taste gedrückt halten.

Effekt	Paßwort
+130.000 Kontostand	muchmoney
Alle Extras und Waffen	allweapons
Unendl. Reparaturpack	helpme
Unendl. Extras und Waffen	aggressor
Superbeschleunigung	booster
Autos sehr schnell kaputt	wrecked
Alle Codes aus	alloff

Phantasmagoria 2

Tobias Abstreiter kann auch düsteren Spielen eine heitere Seite abgewinnen. Gehen Sie bei »Phantasmagoria 2« in den Computerraum (gegenüber dem Büro). Dort klickt man fünfmal mit dem Schraubendreher auf Curtis, dann einmal mit dem Portemonnaie. Daraufhin hüpft Curtis am unteren Bildschirmrand herum.



Phantasmagoria 2: Sinnlos, aber unterhaltsam: Mit unserem Kniff wird Curtis zum Gummiball.

Larry 7

Christian Volz hat einen praktischen Tip zu »Larry 7«. Beim Strip-Würfeln gegen Dewmi Moore drücken Sie einfach »Strg« und »C« gleichzeitig – schon sehen Sie die vorher verdeckten Würfel Ihrer Kontrahentin.

SimCopter

Winfried Schenkel verrät uns sein Geheimnis als erfolgreicher Hubschrauberpilot. Drücken Sie im Spiel »Strg« und »x« gleichzeitig, und geben Sie anschließend einen der folgenden Cheat-Sätze ein:

A megaphone in the hand is worth two in the bush: Sie können das Megaphon auch außerhalb des Hubschraubers benutzen.

Give me bucks or give me death: ? Anstelle des Fragezeichens gibt man eine Summe ein, die auf das Konto gezahlt werden soll.

Gort: Die Endsequenz des Karriere-Modus.

Out for a Sunday drive: Die Kamera verfolgt ein Auto.

There's no place like home: Man wird zum Hangar zurückbefördert, der Hubschrauber aber hält seine Position.

Warp me to career: ? Im Karriere-Modus gibt das Fragezeichen den gewünschten Level an.

Gas does grow on trees: Unbegrenzter Treibstoff.

Mad TV 2

Hier noch ein paar Einsteigertips zu »Mad TV 2« von Olaf und Henning Böttcher. Am ersten Tag richten Sie ganz normal einen Sender ein und fordern von Ihrem Chef einen höheren Kreditrahmen. Mit einer guten Serie (vom Basar) und drei günstigen Filmen in der Tasche kauft man bei der Senderagentur in allen Gebieten einen Kanal ein. Die besten Werbespots setzen Sie dann für diese Serie ein. Ist Ihr Kontostand bei vier Millionen Dollar angelangt, speichern Sie den Spielstand und legen Ihr Vermögen in Wertpapieren oder Warentermingeschäften an. Schauspieler, Stargäste und Showmaster verpflichtet man immer langfristig, um von ihrem steigenden Beliebtheitsgrad zu profitieren. Sabotageakte lohnen sich aufgrund der hohen Kosten nicht.

Project Paradise

Mit den entsprechenden Paßwörtern kommen auch Anfänger ins Paradies. Vor der Eingabe aktivieren Sie bitte mit »P« die Pausenfunktion.

Effekt	Paßwort
Alle Zaubersprüche	Magic
Alle Waffen	Metal
Power-ups erscheinen	Evil
Welt	**Paßwort**
Freedom Town, LV2	Hellgate
Freedom Town, LV3	Dream Evil
Virtual Desert	Demon
Forgotten World	Black Sun
Dark Rain	Bogart
Cyber Abyss	Firespell
Fire and Fear	Pandemonium
Cyberlink	Cyberspace



Mit unseren Cheats wird das deutsche Actionspiel Projekt Paradise gleich ein ganzes Stück einfacher.

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, wenden Sie sich bitte an die Hotlines der Hersteller, deren Nummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

RATGEBER: DIABLO

AUSGESCHLACHTET

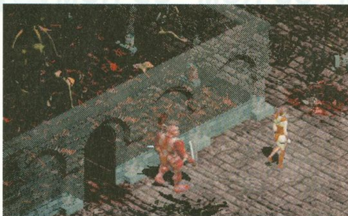
Wohlan, edle Recken und Streiter für die gute Sache: In unzähligen Stunden tödlicher Gefahr hat der königliche Schriftgelehrte Alexandros überlebenswichtige Tips für euch gesammelt.

In und um das beschauliche Dörfchen Tristram ist das Leben zur Qual geworden, seit Blizzards »Diablo« sein unheiliges Zepter schwingt. Um Ihnen den Kampf gegen den Erzteufel und seine Schergen etwas zu erleichtern, haben wir die wichtigsten Tips hier vereint – die »Guten« müssen schließlich zusammenhalten.

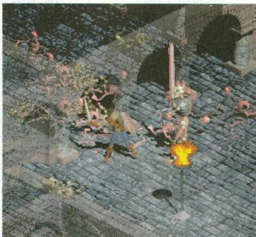
Allgemeine Warnhinweise

Trotz aller Zufälligkeit im Aufbau der Dungeons gibt es einige grundlegende Tips, um Ihnen das Leben nicht allzu schwer zu machen:

- Speichern Sie oft! Bereits hinter der nächsten Gangbiegung könnte ein übermächtiger Gegner lauern.
- Sie können Kopien der Spielstände (SINGLE_x.SV im Diablo-Verzeichnis) anlegen. Öffnen Sie das Verzeichnis im Explorer, und ziehen Sie die Datei mit der rechten Maustaste an eine neue Position. Wählen Sie »Hierher kopieren«. Durch den umgekehrten Vorgang stellen Sie den Spielstand wieder her.
- Man kann das Spiel mit dem gleichen Charakter beliebig oft neu starten, um in den leichteren Spielebenen Erfahrung, Gold und Ausrüstung zu sammeln. Beim Neustarten ändert sich auch Griswolds Waffenangebot. So läßt sich mit etwas Geduld ein magisches Objekt finden, das Sie sich auch leisten können.
- Legen Sie überschüssiges Gold und Gegenstände, die Sie noch nicht verkaufen wollen, einfach in der Stadt ab. Alle Objekte bleiben erhalten.
- Reparieren Sie magische Ausrüstungsteile, die für Sie interessant sein könnten, vor dem Identifizieren, denn danach steigt die Gebühr gewaltig.
- Nutzen Sie die Umgebung im Dungeon als Deckung: Eine Horde gefährlicher Gegner, die von Ihnen durch eine Gitterwand oder Fässer getrennt ist, verwandelt sich in eine Ansammlung von Zielscheiben für Zaubersprüche und Pfeile.
- Engpässe wie Türen und schmale Gänge verhindern die Umzingelung durch Monstergruppen.
- Gegen blitzwerfende Gegner sollten Sie Feuersprüche einsetzen und umgekehrt.
- Stehen Sie einer Übermacht gegenüber, tragen Sie diese mit Hilfe des Zaubers »Town Portal« ab – die Heilung ist bei Pepin kostenlos.
- Wird Ihnen ein Gegenstand zum Kauf angeboten (Elixier, Buch), von dem Sie gern mehrere Exemplare hätten, können Sie dies wie folgt erreichen: Speichern und laden Sie den Spielstand nach dem Kauf, dann ist das begehrte Teil wieder vorhanden.



Im Kampf gegen den Butcher suchen Sie sich am besten eine vorteilhafte Angriffsposition hinter der Gitterwand.



Der Skelettkönig läßt neue Skelette auferstehen, wenn Sie ihm die Zeit dazu geben.



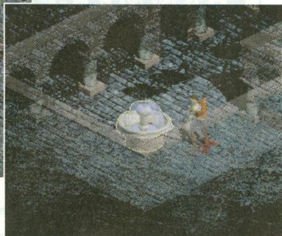
Mission Possible

Um den Weg zum finalen Showdown mit Diablo etwas aufzulockern, haben die Entwickler diverse Quests eingestreut. Einige davon gehören zur Rahmenhandlung der Dungeonmetzelei, andere locken Sie mit magischen Gegenständen. Suchen Sie die Auftraggeber nach getaner Arbeit wieder auf, um Ihre Belohnung abzuholen. Da in Diablo viele Spielelemente vom Zufall abhängen, tauchen manche Quests möglicherweise auf anderen als den hier angegebenen Stockwerken oder gar nicht auf.

Die erste Aufgabe ist die Vernichtung des Dämonen **Butcher**. Vor dem Eingang in die entweihte Kirche liegt beim Spielstart ein schwer verwundeter Dorfbewohner, dessen letzter Wunsch es ist, Rache an diesem eiskalten Killer zu nehmen. Sie finden den Bösewicht in einem freistehenden Raum im zweiten Level des Verlieses. Rennen Sie jedoch nicht in Ihr Verderben – im Nahkampf mit dem Butcher wartet nur der Tod auf unerfahrene Charaktere. Locken Sie den Fiesling lieber auf die für ihn falsche Seite einer Gitterwand und decken ihn aus sicherer Entfernung gezielt mit Pfeilen oder Zaubersprüchen ein.

In Tristram erhalten Sie von Pepin die nächste Aufgabe, wenn Sie das zweite oder dritte Stockwerk erforschen: **Poisoned Water Supply**. Das Wasser in den Brunnen des Dorfes ist vergiftet, die Einwohner schweben in höchster Gefahr. In der dritten Dungeonebene finden Sie einen Durchgang (Dark Passage), der zu einem kleinen Höhlensystem führt. Sobald alle Dämonen von dort vertrieben sind, wird das Wasser wieder klar.

Der ehemals gute Herrscher des Landes wurde verflucht: In **Curse of King Leoric** wartet der Skelettkönig auf die ewige Ruhe. Der Hebel im Osten öffnet eine Kammer mit hilfreichen Gegenständen, der im Westen die Gittertür zum



Die »Fountain of Tears« verändert Ihre Attribute - ein nicht immer vorteilhaftes Spiel mit dem Glück.

König. Die beste Waffe gegen ihn und seine Schergen ist der Zauberspruch »Holy Bolt«. Zerschmettern Sie auch die gekreuzigten Skelette – nach ihrer Beseitigung öffnet sich ein geheimer Durchgang.

Das vierte Stockwerk birgt **Gharbad the Weak**. Dieser spezielle Ziegenmensch stellt für Sie zwei magische Gegenstände her: Sie müssen ihn ansprechen und das erste Geschenk annehmen, danach sein Sichtfeld verlassen und zurückkehren, um erneut mit ihm zu plaudern, worauf er Sie angreift. Nach seiner Vernichtung erhalten Sie das zweite Objekt.

Sollten Sie von dieser Etage aus in die Stadt gehen, bittet Sie der Tavernenbesitzer, **Ogden's Sign** wieder zu beschaffen. Eine Gruppe »Dark Ones« bewacht den Ausgang zur nächsten Ebene und will das Schild haben, das in einem der angrenzenden Räume liegt. Wenn Sie es dem Anführer der Monster aushändigen, greifen er und seine Kumpane an, geben Sie es Ogden zurück, tun sie das ebenfalls. Im letzteren Fall erhalten Sie aber ein zusätzliches magisches Artefakt.

Im fünften Level finden Sie das Buch **Arkaines Valor**. Es weist auf eine magische Rüstung hin, die ganz in der Nähe versteckt ist. Hinter der nächsten Tür steht ein Opferaltar, für dessen Aktivierung drei »Bloodstones« notwendig sind. Zwei davon finden Sie in den angrenzenden Räumen, einer erscheint an einer zufälligen Position im aktuellen Level. Sobald alle Steine angebracht sind, öffnet sich ein Durchgang, hinter dem die von »Horned Demons« bewachte Rüstung liegt.

Von der **Chamber of Bone** erfahren Sie ebenfalls durch ein Buch, diesmal auf Ebene sechs. Nach der Lektüre wird der Zugang zu einer von Säulen umringten Treppe geöffnet. Oben angekommen, ziehen Sie zuerst die Hebel links und rechts vom zentralen Raum, um zwei Geheimtüren zu öffnen. Wenden Sie sich nun der mittleren Tür zu, dort lauert eine Armee von Skeletten – ein idealer Ansatzpunkt für den Flammenwand-Spruch. In der anschließenden Kammer lernen Sie dann den Zauber »Guardian«. Sollten Sie diesen bereits auf einer höheren Stufe beherrschen, lesen Sie das Buch auf gar keinen Fall – es setzt ihn wieder auf Level eins herunter.



Mit Hilfe des »Murky Pool« sehen Sie auch Gegner hinter Wänden - der Effekt eines Infravision-Zauberspruchs.

Wenn Sie während der Erkundungen Griswold ansprechen, erzählt er Ihnen von einem **Magic Rock**. Dieser Stein liegt auf einem Tisch in der sechsten Etage und wird vom Schmied in ein wertvolles Amulett umgearbeitet, sobald Sie ihn abgeliefert haben.

Auf der achten Ebene befindet sich ein weiteres Buch, das diesmal von den **Halls of the Blind** berichtet. Dabei handelt es sich um ein kleines, abgeschlossenes Areal, in dem sich eine Menge »Illusion Weavers« aufhalten, etwas stärkere Ausgaben der »Hidden«.

In einer Bibliothek im selben Stockwerk betreibt **Zhar the Mad** seine Zauberstudien. Er greift Sie mit Feuerbällen an, wenn Sie ihn zu oft stören oder alle Bücher aus dem Raum rauben wollen.

Auf einer Insel inmitten der Lavaströme von Level neun liegt der **Anvil of Fury**, von dem Griswold erzählt. Wenn Sie ihn zum Schmied tragen, erhalten Sie ein mächtiges, magisches Schwert.

Die Quest **Black Mushroom** startet mit dem Fund des »Fungual Tome« auf Ebene zehn. Bringen Sie das Buch zur Dorfhexe, die Sie auf die Suche nach einem schwarzen Pilz schicken wird. Dieser liegt auf der gleichen Ebene oder eine tiefer. Sobald die Hexe den Schwammerl hat, will der Heiler ein Dämonengehirn, das Sie dem nächsten erschlagenen Dämon entnehmen. Geben Sie es ab, und tragen Sie das erhaltene Elixier zur Hexe. Da sie es nicht länger braucht, können Sie es trinken – was alle Attribute auf Dauer um drei Punkte erhöht.

Weiter unten treffen Sie auf **Lachdanan**, der ein goldenes Elixier von Ihnen verlangt. Wenn Sie es im 15. Stockwerk holen und abgeben, wird Ihnen das mit einem sehr wirksamen Helm vergolten.

An einer anderen Stelle in der gleichen Ebene wartet ein blutrotes Portal auf Sie, das direkt in ein Labyrinth führt. Darin hält sich der ehemalige Erzbischoff **Lazarus** versteckt, der von zwei starken Succubi unterstützt wird. Cain erzählt Ihnen von dieser Quest, wenn Sie den 14. Level durchqueren.

Zum Endkampf gegen **Diablo** führt Sie ein nicht zu übersehendes Pentagramm. Sprechen Sie noch einmal mit Cain, damit der Weg für Sie frei wird. Die besten Chancen gegen den Erzteufel bieten Ihnen der Zauberspruch »Holy Bolt« und viel Glück. (af)



SCHREINE, KESSEL UND BRUNNEN

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen Aufschluß über die Auswirkungen der einzelnen Schreine. Nicht aufgeführt sind die »Goat Shrines« und »Cauldrons«, deren Wirkung zufällig aus der Liste ausgewählt wird.

Name	Wirkung
Abandoned	+3 Punkte für die Geschicklichkeit (Dexterity)
Creepy	+3 Punkte für die Stärke (Strength)
Cryptic	Manavorrat voll, Nova-Zauber wird vom Standort des Spielers gesprochen
Divine	Mana und Trefferpunkte voll, zwei Tränke erscheinen
Eerie	+2 Punkte für die Magie (Magic)
Eldritch	Alle Tränke werden zu »Rejuvenation Potions«
Enchanted	Ein Zauber verliert eine Stufe, alle anderen steigen um eine
Glimmering	Alle Gegenstände werden identifiziert
Gloomy	+2 auf alle Rüstungsteile, -1 Schaden auf alle Waffen
Hidden	+9 maximale Haltbarkeit (Durability) auf alle Gegenstände bis auf einen, dem 9 Punkte abgezogen werden
Holy	Teleportiert den Spieler an eine zufällige Stelle
Magical	Spricht »Mana Shield« über den Spieler aus
Mysterious	Ein Charakterwert bekommt 3 Punkte dazu, den anderen wird einer abgezogen
Ornate	Der Spruch »Holy Bolt« steigt um zwei Stufen
Quiet	+3 Punkte für die Lebenskraft (Vitality)
Religious	Repariert alle Waffen
Sacred	Der Spruch »Charged Bolt« steigt um zwei Stufen, der maximale Mana-Wert wird niedriger
Secluded	Vervollständigt die Automap
Spiritual	Alle leeren Felder im Inventory werden mit Gold gefüllt
Stone	Alle Zauberstäbe werden aufgeladen
Weird	+1 auf den Maximalschaden aller Waffen
Blood Fountain	Jeder Mausklick gibt einen Trefferpunkt zurück.
Purifying Spring	Jeder Mausklick gibt einen Manapunkt zurück.
Fountain of Tears	Ein Attribut wird um einen Punkt erhöht, ein anderes um einen Punkt erniedrigt.

KÄMPFEN MIT KÖPFCHEN













Hier müssen Sie kämpfen und denken! Eins muß Ihnen klar sein: Wenn Ihnen fünf Gegner gleichzeitig im Nacken sitzen, müssen Sie so schnell handeln, wie Ihre Gedanken fliegen - nur dann können Sie überleben! Es liegen fünf Welten vor Ihnen mit 1500 Schauplätzen, wo außerirdische Krieger nur darauf warten, Sie ins Jenseits zu befördern. Doch auch für den Besten ist der Weg nach Hause weit.

PERFECT WEAPON
ES IST DER KOPF DER ZÄHLT

head games:







KOMPLETTLÖSUNG:
TOMB RAIDER

TIPS FÜR HÖHLENFRAUEN

Keine andere Frau ist so mutig wie Lara Croft – dennoch dürfte sie sich über etwas Unterstützung freuen.

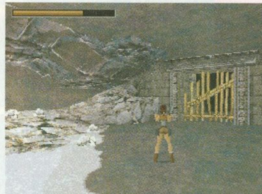
Harald Halbig steht anscheinend auf langbeinige Pixeldamen mit scharfen Waffen – schließlich hat er so manche Stunde mit Lara Croft vor dem Monitor verbracht. Mit Hilfe seiner Komplettlösung ist es bis zum ruhmreichen Finale hoffentlich kein weiter Weg mehr. Vorrausgesetzt natürlich, daß Sie die Steuerung beherrschen, um unsere Heldin auch aus brenzligen Situationen retten zu können. Viel Glück!

Welt Nr. 1
Level 1 – Die Kavernen

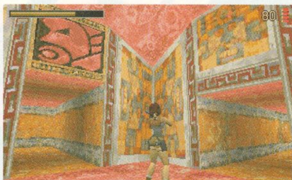
Der erste Level ist zugleich auch der einfachste. Folgen Sie am Anfang den Fußspuren zu einem großen Raum mit einer Säule im Zentrum. Nun klettert Lara in das Loch hinab. Unten angekommen, muß sie alle Hebel finden, um den Ausgang zu erreichen.

Level 2 – Die Stadt Vilcabamba

Suchen Sie eine Tür mit einem Hebel daneben. Er öffnet Lara den Weg in ein Zimmer mit ausgestopften Tieren. Folgen Sie der Treppe, und springen Sie zum anderen Abschnitt, wo Sie sich gegen die Wand stemmen. In dem Raum dahinter findet man einen **goldenen** und einen **silbernen Schlüssel**; letzterer öffnet die Tür im Osten des Beckens. So kommen Sie zu einem Tempel mit drei Türen. Hinter der offenen Tür springen Sie weit nach oben, um den Schalter zu erreichen. Es folgt ein weiterer Hebel, der den Weg zum mittleren Tor freigibt. Nach den Fallen setzt Lara den goldenen Schlüssel ein, um anschließend den Level zu verlassen.



In der ersten Welt geht es noch recht beschaulich zu.

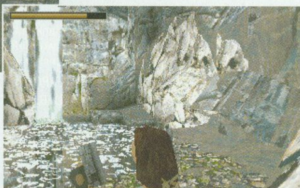


Keine Panik im Grab von Qualopec: Anhand der Symbole oberhalb der Türen behalten Sie die Orientierung.

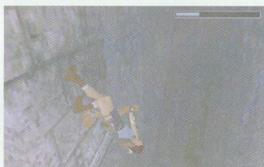
Level 3 – Das verlorene Tal

Unser Ziel ist es, mit Hilfe von drei Zahnrädern den Wasserpegel zu manipulieren. Um zu den Rädern zu gelangen, machen wir uns auf den Weg zum großen Tal. Folgen Sie dem Fluß, und betreten Sie die Höhle. Nach einer Weile kommt man zu einer Biegung, wo es nach rechts geht. Anstatt weiterzulaufen, erklimmt man den Eingang, der über die Felsvorsprünge zu erreichen ist. Auf der anderen Seite warten ein paar Velociraptoren und ein miesgelaunter **Tyrannosaurus Rex**. Nach einem harten Gefecht betreten Sie den Inkatempel und tauchen in das Becken hinunter. In einer kleinen Nische liegt das **erste Zahnrad**.

Das **zweite** ist auf der anderen Seite eines Wasserbeckens verborgen und das **dritte** bei der Hängebrücke. Mit den drei Teilen in der Tasche geht es zurück zum Anfangspunkt, wo man durch abwechselndes hin- und herspringen dem Bachverlauf nach oben folgt. Nach Einsetzen der Räder senken wir per Hebeldruck den Stand am Wasserfall. Dort ist nun eine neue Höhle sichtbar, die schließlich zum Ausgang führt.



Ein paar Meter weiter lauert der böse T-Rex.



Einige Hebel sind gut versteckt – achten Sie auf Ihren Sauerstoffvorrat.

Level 4 – Das Grab von Qualopec

Seien Sie gewarnt: In diesem Level steigt der Schwierigkeitsgrad noch ein gutes Stück an – nicht zuletzt wegen der harten Gegner. Mit dem Schalter an der östlichen Wand öffnet Lara einen Eingang. So kommen Sie in einen **Raum mit drei Symbolen**. Beim Gang geradeaus und dem Weg nach links drückt man die einzelnen Wände hinein, beziehungsweise zieht sie hinaus. Beim rechten Pfad müssen Sie mit den Schaltern zwei Säulen bewegen, um an den Hebel auf der anderen Seite zu kommen. Sind alle drei benutzt worden, ist der Durchgang zu dem vermeintlichen »Scion« frei. Kurz nachdem Sie es aufgenommen haben, sollten Sie so schnell wie möglich verschwinden und sich unbedingt vor den hinabstürzenden Trümmern hüten.

Welt Nr. 2
Level 5 – St. Francis' Folly

Dieser Level hat es in sich. Halten Sie sich zunächst rechts, und schieben Sie den Block nach Westen. Durch die geöffnete Tür flitzt Lara zu zwei Hebeln, die sie flugs umlegt. Wieder draußen, schiebt man den Block erst auf das Symbol im Osten und anschließend wieder ganz nach Westen. Vom Block aus springt man zur oberen Tür im Westen (schwierig). Dahinter befindet sich ein **riesiger Raum**, in dem wir durch Betätigen von vier Schaltern die vier Türen der Götter öffnen. Hinter jedem dieser Tore wartet ein kleiner Test auf unsere Lara.



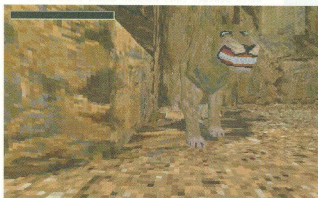
Allmählich wird Lara klar, daß sie hereingelegt worden ist. Larsson stellt sich dabei aber wenig geschickt an.

Bei **Thor** (in der Mitte des Raumes) sollten Sie sich vor den Blitzen in acht nehmen. Im darauffolgenden Raum lassen wir einen riesigen Hammer von der Decke stürzen (rechtzeitig ausweichen), indem wir eine Bodenplatte betreten. Über ihn gelangt Lara nach oben zu einem Schlüssel.

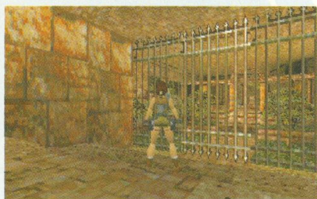
Atlas (ebenfalls in der Raummitte) versucht, mit rollenden Steinen zu verhindern, daß man sich den zweiten Schlüssel schnappt. Den dritten finden Sie bei **Neptun** (ganz oben), indem Sie im Brunnen mit dem Hebel das Gitter zum Schlüssel öffnen. Der letzte befindet sich bei **Damokles**. Laufen Sie bis an die Tür, und holen Sie sich den Schlüssel. Beim Zurücklaufen sollten Sie unbedingt auf die Schatten am Boden achten, damit Sie von keinem herabfallenden Schwert getroffen werden. Weiter unten öffnet man nun das schwer gesicherte Tor und verabschiedet sich von diesem Level.

Level 6 – Das Kolosseum

Laufen Sie nach links, am Gebäude vorbei und die Felsvorsprünge hinauf. Von dort aus erreicht man die zweite Etage. An der Alligatorengrube kommen Sie vorbei, indem Sie sich links an der Wand entlanghangeln. Im **Kolosseum** springen wir in die Grube und gelangen so in das Löwengehege, wo wir den Hebel betätigen. Nun kann Lara durch das Gitter bei den Felsen schlüpfen. Denken Sie daran, den Löwen aus dem Weg zu gehen. Dahinter tritt sie auf die Platte in der hinteren Ecke, rennt schnell zum linken Gitter und betätigt dort den Schalter. Ein Spurt zum rechten Gitter, den Hebel benutzen, auf die Platte im gleichen Raum und wieder hinauslaufen. Nun können Sie den Gang hinunter und an der Fallgrube vorbei. Beim Geröllhaufen springt man zum Balkon – und siehe da: Die Geheimwand enthüllt einen weiteren Hebel. Dieser öffnet das erste von mehreren Toren an den Eckpunkten des Kolosseums. Hinter jeder Tür befindet sich ein kleiner **Hindernislauf**, an dessen Ende man jeweils einen Schalter für die nächste Tür findet. Spätestens hier lohnt es sich, den Spielstand zu speichern. Nach der letzten Aufgabe bekommen wir endlich den silbernen Schlüssel, mit dem wir auf den Balkon zum nächsten Level gelangen.



Ohne schwere Bewaffnung haben Sie gegen die Löwen keine Chance.



Besser als jede Anlageberatung – in Midas' Palast lernen wir, wie man Blei zu Gold macht.

Level 7 – Der Palast des Midas

Im Reich des goldgierigen Königs geht es darum, drei Bleibarren zu finden. Dazu laufen Sie in einen großen Raum mit vielen Säulen und angreifenden Gorillas. Wenn Sie über die Säulen springen, erreichen Sie mehrere Hebel. Diese öffnen die **vier Türen**, nachdem man sie in folgender Reihenfolge betätigt hat (numeriert von links nach rechts):

Tür 1: unten, oben, oben, oben, oben

Tür 2: oben, oben, unten, unten, oben

Tür 3: unten, oben, oben, oben, unten

Tür 4: oben, oben, unten, oben, unten

Hinter den Türen 1, 2 und 4 findet man nach Bewältigung einiger Hindernisse jeweils einen Bleibarren. Nach der dritten Tür liegen drei Kammern. In jeder der Halterungen muß ein Goldbarren plaziert sein, um den **Ausgang** zu öffnen. Da Sie jedoch nur Bleibarren haben, laufen Sie zurück zu einem Garten. Dort springen Sie auf das Dach und folgen dem Pfad zu einer großen Statue. Gehen Sie so dicht wie möglich an deren Hand heran, und benutzen Sie jeden der Bleibarren, die sich dann wie durch ein Wunder in Gold verwandeln.

Level 8 – Die Zisterne

Ein eher einfacher Level nach dem Motto »Finde Schlüssel, öffne Tür«. Schauen Sie öfter mal nach unten – nirgendwo sonst lauern so viele Fallgruben wie hier. Außerdem sollte man seinen Spielstand abwechselnd in zwei verschiedenen Slots abspeichern, da man mal in Engpässe geraten kann, aus denen man nicht (oder nur sehr mühsam) wieder hinauskommt.

Suchen Sie einen Raum mit mehreren Gitterplatten, und fluten Sie mit dem Hebel die Halle. Haben Sie die zwei Silberschlüssel und öffnen damit die Türen am Balkon, durchlaufen Sie ein weiteres Tor, für das der goldene Schlüssel benötigt wird. Das Schloß befindet sich auf einem Podest über der Tür.

Lara betritt nun eine große Halle mit einem Hebel am Ende. Diesen sollte man nur umlegen, wenn man dringend Magnum-Munition oder ein Medi-Kit braucht – leider kommen ein paar Löwen gratis mit. Hinter dem dunklen Stein (wegschieben) liegt der Ausgang.

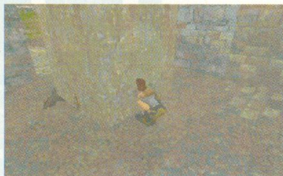
Level 9 – Das Grab des Tihocan

Schwimmen Sie hinunter bis zu einem Hebel. Ist dieser betätigt, tauchen Sie auf und lösen den nächsten aus. Den folgenden Raum fluten Sie mit dem Schalter (ganz oben), woraufhin eine weitere Kammer zugänglich wird. Dort gleitet Lara wieder hinab und drückt einen weiteren Hebel. Wir werden durch die starke Strömung an das andere Ende des Kanals geschwemmt und klettern über einen Block (verschieben) flugs nach oben.

Benötigen Sie etwas Munition, machen Sie einen kleinen Abstecher zum rechten Eingang. Ansonsten wählt man die andere Seite. Nachdem Lara eine Treppe passiert hat, hangelt sie sich an der linken Wand entlang und zieht den dortigen Hebel. Nun springen Sie ins Wasser, tauchen ein Stück weiter auf und hüpfen auf der anderen Seite wieder in das kühle Naß. Es folgt eine Gabelung, wobei beide Wege zu einem Hebel führen, der eine Tür öffnet. Laufen Sie zurück, kraxeln Sie auf die Erhöhung beim mittleren Eingang und von dort aus auf das Dach. Oben liegt ein **Schlüssel**.

Unten geht es durch den mittleren Eingang weiter in die Tiefe. Sie kommen in einen Raum mit einem Schloß, das mit dem Schlüssel geöffnet wird. Lara springt über die Säulen auf die andere Seite. In dem Raum mit mehreren Zellen schiebt man den Block über jede Inschrift am Boden, um die Zellen zu öffnen. Für die **Tür mit den zwei Schlössern** brauchen wir zwei Schlüssel. Den ersten erreichen Sie, wenn Sie den Block zu der oben liegenden Tür drücken, hochklettern und der Falle ausweichen. Der zweite Schlüssel ist an der linken Wand. Hier ist Eile geboten, um nicht unfreiwillig von den Felsen überrollt zu werden.

Hinter der Tür rutscht man einen Hang hinunter, schwimmt zu dem kleinen hellen Ufer und läuft den Weg entlang bis zur Schlucht. Nach Betätigen des Hebels (auf der anderen Seite) springt Lara ins Wasser, wo ein weiterer Schalter das große Tempeltor öffnet. Sprinten Sie schnell hinein, um einen Kampf mit der Statue zu umgehen – sie ist fast unbesiegbar. Erledigen Sie statt dessen den Söldner, und holen Sie sich von ihm den Schlüssel und die Magnums. Dann flitzen wir hoch auf den Balkon, benutzen den Schlüssel und verschwinden in der Grabstätte.



Trotz einiger kniffliger Passagen ist der achte Level schnell durchstanden.



Und wieder einmal darf ausgiebig getaucht werden.

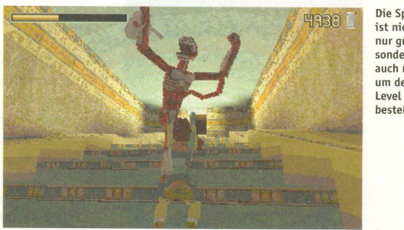
Welt Nr. 3 Level 10 – Die Stadt Khamoon

Gehen Sie bis zur Klippe, dort springen Sie runter und hangeln sich über die Wand zu einem Hebel. Nun zieht man den Block aus der Tür, so daß der andere Klotz darüber geschoben werden kann. Über diese Vorrichtung gelangt Lara auf die andere Seite. Hinter dem Kopf ist ein **Schlüssel**, der die untere Tür öffnet. Laufen Sie immer den Gang entlang und halten sich rechts, wo Sie oben eine kleine Passage bemerken.



Durch das mühselige Verschieben von Blöcken bahnt man sich schließlich seinen Weg zum Ausgang.

In dem folgenden Raum springen wir in das Becken, ziehen den darin versteckten Hebel und schlüpfen durch den freigelegten Weg in die nächste Kammer. Durch Bewegen eines weiteren Blocks erreicht man einen Schalter (umlegen). Nach etlicher Schieberei springen wir auf die goldene Brücke. Und wieder wartet ein Hebel auf uns. Anschließend geht es nach unten, wo im Zentrum die **Statue einer Katze** steht. Hinunter zum nächsten Schalter und dann zu dem Raum, in dem mehrere Pumas herumlaufen. Springen Sie auf die Säule, und folgen Sie dem Gang links von der Hängebrücke. Am Ende wartet eine Mumie auf Lara, die flugs den rechten Pfad entlang nach oben läuft. Nach Betätigen eines weiteren Schalters geht es zurück zur Mumie.



Die Sphinx ist nicht nur groß, sondern auch nötig, um den Level zu bestehen.

Dort hüpft man auf die Säule, holt sich den Schlüssel, mit dem man nun die Ausgangstür im freigewordenen Raum öffnet. Auf zum nächsten Level.

Level 11 – Der Obelisk von Khamoon

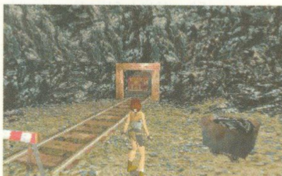
Auf der linken Seite liegt eine Kammer mit vier Blöcken. Drücken Sie den zweiten von links zur Seite, bis Sie zu einem Hebel kommen (umlegen). Dann ist der erste Block von links dran. Schwimmen Sie ein wenig im Becken herum, bis Sie einen Schlüssel finden, den Sie mit dem Schloß benutzen. Wieder im Raum mit den Klötzen, schieben wir einen so weit an die Wand, daß wir zur Tür hinaufklettern können.

Im folgenden Raum läßt Lara mit einem Hebel eine Brücke herunter. Auf der anderen Seite schnappen wir uns das »Auge des Horus«. Nun springt man zu der Brücke, die nach Süden zeigt und bewegt dort einen weiteren Schalter (im Osten). Weiter links betritt unsere Heldin einen Raum mit einer Treppe. Oben hangelt man sich an der Wand zu einer Plattform. Von dort aus hopsen Sie auf den hellen Weg und gehen den Gang entlang. Nach Umlegen des Hebels erscheint eine neue Treppe. Später erhält Lara die Artefakte »Ankh Kreuz« und »Siegel des Anubis«. Den Hebel für die nächste Brücke erreicht Lara, indem Sie sich wieder an der Wand entlanghangelt. Hat man schließlich auch das vierte Artefakt »Skarabäus« eingesammelt, öffnet sich die Tür unter Wasser. Dort sucht man jetzt nach dem Obelisk, in den die vier Teile eingesetzt werden.

Level 12 – Das Heiligtum des Scions

Diesmal ist es Laras Aufgabe, zwei Ankh-Symbole zu finden, um so in den Tempel zu gelangen. Diese Symbole können Sie aber nur erreichen, indem Sie munter an den Felswänden herumklettern. Haben Sie die beiden Teile, befestigen Sie diese in der Halterung am riesigen **Kopf der Sphinx**.

Nun können wir den Tempel betreten und kommen in einen großen Raum. Über den Block (verschieben) gelangt man schließlich zu einem riesigen See. Betätigen Sie den Hebel unter der rechten Statue. Im Inneren laufen Sie weiter und drücken jeden Hebel, bis Sie auf dem Kopf der linken Statue wieder herauskommen. Ein Schalter am Bauch der rechten Statue öffnet die Tür an den Füßen der linken Figur. Am Ende erhält man ein weiteres Artefakt, mit dem sich das Gitter rechts öffnen läßt. Jetzt müssen Sie nur noch den Söldner erledigen und das zweite Scion mitnehmen.



In den Katakomben steigt der Schwierigkeitsgrad noch einmal ein Stückchen an. Wir speichern also ab.

Welt Nr. 4 Level 13 – Natlas Katakomben

Zuerst springen Sie ins Wasser, dann ab unter den Wasserfall, bis Sie zu einem Hebel kommen (betätigen). Ein Stück weiter findet Lara eine Lore. Nachdem sie

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer. Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung



Passen Sie unbedingt auf, daß Sie nicht in die heißen Lavamassen fallen.

einen Block zur Seite geschoben hat, ist ein weiterer Schalter freigelegt. Wieder oben hechtet man auf die andere Seite und folgt der Schiene bis zu einem Holzgitter, das sich beim Näherkommen öffnet. Nun müssen Sie so schnell wie möglich durch den Gang rennen und hinten rechts in das Loch schlüpfen. Passen Sie aber auf, daß Sie nicht von den Steinen erwischt werden, die sowohl hinter als auch vor Ihnen auftauchen. Die **Schaltung** wird eingesackt und bei der Halterung in dem großen Gebäude befestigt. Als nächstes geht es in den Raum mit den zwei kleinen Hütten. Mit dem Block gelangen Sie auf das rechte Haus, bei dessen hinterer Ecke eine Fallgrube lauert. Springen Sie dort hinunter, kommen Sie zu einem Hebel, der das Boot bewegt. Damit erreichen wir die Seite mit den Kisten. Hinter einer befindet sich ein Gang, an dessen Ende eine beschädigte Wand liegt – danach ein weiterer Hebel, der den Bohrer wegfährt. An dessen Stelle drücken Sie nun den Block nach innen.

Im folgenden Höhlentrakt findet Lara die **zweite Schaltung** und wird von einem Cowboy angegriffen. Abwärts kommen wir, indem wir rechts nach unten schauen und dort auf den nahen Vorsprung springen. Ein paar Meter tiefer müssen Sie sich an der Wand entlanghangeln und dann immer den Weg entlanglaufen. Mit einem Sprung über die Säulen kommt man zu mehreren Kisten, von denen eine zum Erklimmen des Eingang oben links benutzt wird. Nach Umlegen des nächsten Hebels ist ein weiterer Bereich des Levels für unsere Heldin zugänglich.

Laufen Sie durch den größeren Komplex, bis es nicht mehr weitergeht. Nun müssen Sie nach oben klettern und dort durch das Verschieben von Blöcken zu einer **goldenen Tür** kommen. Unten im Loch zieht Lara den Block hinaus, läuft wieder an der Tür vorbei und wiederholt die Prozedur in der anderen Grube. In dem nun zugänglichen Raum, befindet sich ein Hebel, der die obere Tür öffnet. Sie finden dann hinter dieser den benötigten Schalter für die untere Tür.

Lara trifft in einer größeren Halle auf einen Söldner, den sie aber völlig ignoriert. Statt dessen springt sie auf den Türrahmen und von dort zum Tempel hinauf. Ganz oben, rutscht man zum rechten Eingang, und betätigt einen Schalter. Dadurch hat sich die Tür zwischen den zwei Anfangsgebäuden geöffnet.

Level 14 – Atlantis

Holen Sie sich gleich zu Beginn die Uzi, und begeben Sie sich in den zweiten Stock. Dort betätigen Sie alle Hebel, bis sich die Tür im Erdgeschoß öffnet. Dann springen wir auf die andere Seite des Lavasees und folgen der Brücke, bis an der rechten Wand ein Eingang aufblitzt; diesen erreichen Sie, indem Sie sich erst an der Wand entlanghangeln und sich dann fallen lassen. Der Hebel öffnet das Gitter auf der anderen Seite der Brücke. Von dort aus hüpft Lara ins Wasser, legt den Schalter um und taucht wieder auf.

Versuchen Sie jetzt so schnell wie möglich zu der Tür zu gelangen, bevor sich diese wieder schließt. Nehmen Sie sich aber vor den herabrollenden Steinen in acht. In dem folgenden Raum springen Sie zum Hebel und anschließend zum anderen Eingang. Dort drücken wir den Schalter ganz oben. Wieder im vorigen Raum springen Sie zum anderen Abhang und dort ins Wasser. Betätigen Sie am Ufer soviele Hebel, bis alle Unterwassertüren auf sind, und schwimmen Sie hindurch. Irgendwann kommen Sie zu einem Gitter, das sich öffnet, wenn Sie den Hebel daneben benutzen. Und wenn wir den Raum betreten, wird ein Zugang von einem Stein versperrt. Um hier durchzuschwimmen, schiebt man den rechten Block so, daß der Stein dagegen rollt und stoppt. Laras Aufgabe im nächsten Raum ist es, ganz hinten links hinzukommen. Dazu hüpft Sie auf den linken Felsvorsprung, von dort auf die Brücke und schließlich auf die andere Seite, wo sie den Hebel umlegt.

Hopsen Sie nun zu dem Block und schieben Sie ihn zur Seite. Nun können Sie von oben zur gewünschten Stelle springen. Im nächsten Raum müssen Sie durch mehrmaliges Verstellen die Säulen so ausrichten, daß Sie auf die andere Seite kommen. Dort läuft man bis zum Ende des Ganges, ziehen den Hebel und springt schnell vor dem Gitter nach oben, bevor einen die Glut erwischt. Hat Lara die mörderischen Fallen hinter sich gelassen, kommt sie in einen Raum mit mehreren großen Stühlen. Gehen Sie zum linken Stuhl, wo Sie einen Block zur Seite schieben und so den Weg zu einer weiteren Aufgabe freimachen. Sie kommen zu zwei Hebeln und zwei Plattformen. Wählen Sie die linke, und betätigen Sie den Schalter. Sie müssen nun einem Stein ausweichen, bevor Sie wieder einen Hebel drücken, der die Tür mit der Aufschrift »II« öffnet. Marschieren Sie hindurch, kommen Sie zu einem anderen Hebel und einem weiteren Gebäude, wo Sie auf ein **Spiegelbild** treffen. Da es genausoviel Energie und Munition wie Lara hat, kann man es im direkten Zweikampf nicht töten. Die bessere Wahl: Man springt schnell zu dem Hebel auf dem dunklen Stein und löst ihn aus. Nun sprinten wir, bevor sich die Fallgrube schließt, auf den hellen Felsen – genau da, wo sich auf der gegenüberliegenden Seite die Fallgrube befindet. Ist das Spiegelbild besiegt, kann man problemlos durch die Tür gehen. Nun muß man noch die zwei Hebel ziehen (erst rechts, dann links) und die Brücke überqueren, dann ist auch dieser Level geschafft.



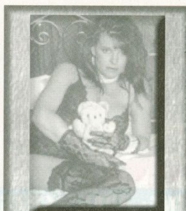
Level 15 – Die große Pyramide

Der hiesige Gegner ist ein wahrer Koloß. Nehmen Sie Ihre stärkste Waffe, und versuchen Sie niemals, sich ihm frontal entgegenzustellen – zwei seiner kräftigen Schläge reichen aus, um die arme Lara ins Jenseits zu befördern. Nähern Sie sich statt dessen immer von hinten, und nutzen Sie die Trägheit Ihres Gegners aus. Haben Sie ihn ersteinmal besiegt, müssen Sie im nächsten Raum durch Verschieben zweier Blöcke zu einem Hebel kommen, der das angrenzende Gitter öffnet. Als nächstes springen wir im Zickzack über einen Lavafluß



Groß und gemein: Um gegen dieses Ungetüm zu bestehen, müssen wir vor allem flink sein.

und weichen anschließend noch zwei Steinen aus. Ganz oben flutschen Sie durch das Loch hinunter und schießen das Scion ab. Was nun kommt, erfordert einige Übung. Gehen Sie durch das Tor und springen Sie von der Brücke hinab. Hangeln Sie sich an der linken Wand an den Fallen vorbei. Nun setzen Sie Ihren Weg fort, zurück, woher Sie gekommen sind. Bleiben Sie nirgendwo stehen, da überall Fallen lauern. Irgendwann erreicht Lara eine große Halle, wo sie auf Jaqueline trifft, die jetzt mehr einem der Monster ähnelt als einem Menschen. Uns erwartet ein harter Kampf. Wenn unsere Gegnerin den Anschein macht, sie sei tot, steht sie im nächsten Moment wieder auf und eröffnet das Feuer. Nach Jackies Eliminierung muß man auf die Säulen springen und von dort aus auf die große Öffnung unter dem Dach. Endlich folgt die langersehnte und verdiente Abschlußsequenz – herzlichen Glückwunsch, Lara und Sie haben es geschafft. (mk)



ALLES HOKUSPOKUS

KOMPLETTLÖSUNG: PHANTASMAGORIA 2

In jedem Adventure gibt es auch ein paar verrückte Typen. Aber wenn selbst der Hauptdarsteller geisteskrank ist, erfordert das schon eine rationale Komplettlösung.

Bei »Phantasmagoria 2« bekommt der Ausdruck »Schreibtischtäter« eine völlig neue Dimension. Unsere Leser Thomas Haisch und Matthias Grüner haben sich dennoch nicht abschrecken lassen und die folgende Komplettlösung verfaßt. In jedem der insgesamt fünf Kapitel sollten Sie mit allen Personen reden. Außerdem muß manchmal eine Aktion mehrmals hintereinander ausgeführt werden – leider ist »Phantasmagoria 2« teilweise etwas pingelig.

Kapitel 1

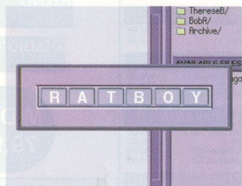
Curtis Craig befindet sich zu Spielbeginn in seinem Schlafzimmer. Aus der Nachttischschublade schnappt er sich einen **Schraubenzieher**, einen **Schokoriegel** und ein **Photo seiner Eltern**. Nach einem Blick in den Spiegel holen wir an der Haustür die **Post** aus dem Briefkasten und lesen sie im Wohnzimmer (auf Craig anwenden). Zu guter Letzt nimmt man noch das **Photo vom Tisch** und betrachtet es.

Beim Verlassen der Wohnung bemerkt unser Held, daß sein Portemonnaie fehlt. Unter der Couch werden Sie fündig. Befreien Sie nun Ratte »Blob« aus dem Käfig, und setzten Sie den Nager auf den Geldbeutel an. Mit dem Schokoriegel lockt man ihn anschließend wieder hervor. Untersuchen Sie die Geldbörse, kommt Curtis' **Sicherheitskarte** für den Wyntech-Konzern zum Vorschein. Begleiten Sie ihn also zu seinem Arbeitgeber.

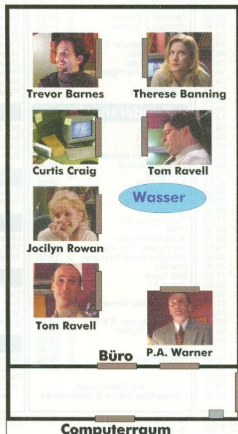
Zu Besuch bei Wyntech

Wie auf unserer Abbildung zu sehen, führt die rechte Tür in den Computerraum. Dort entdeckt Curtis hinter den Kisten eine verschlossene Tür. Da sie sich vorerst nicht öffnen läßt, kehren wir in den Flur zurück. Um in das Büro zu gelangen, steckt man die Sicherheitskarte in das elektronische Schloß (links neben der Tür). Nun unterhalten Sie sich mit den anwesenden Kollegen und zeigen alle Stücke aus dem Inventar, die Ihre Gesprächspartner interessieren. Unseren »Zellennachbarn« Trevor Barnes bekommen wir aber erst zu Gesicht, nachdem wir uns an unseren Platz gesetzt haben.

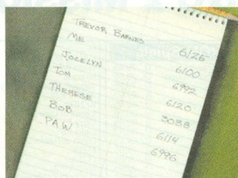
Dort finden sich ein Photo von Rattendame Blob und ein Notizblock mit den Telefonnummern der Mitarbeiter (siehe Bild). Rufen Sie sämtliche Kollegen an, und wenden Sie sich anschließend dem Computer zu (das Paßwort ist sinnigerweise »BLOB«). Betrachten Sie nun alle aufrufbaren Dokumente. Den eigenen Text bearbeitet man per Mausklick solange, bis die erste Halluzination für Abwechslung sorgt. Dem folgen weitere Sinnestäuschungen. Curtis hält es nicht mehr aus und läuft hinüber zu Trevor. Nach einem Mittagessen im Restaurant »Dreaming Tree« setzt man sich wieder an den Rechner. Bei dem Versuch, den »Venimen«-Text weiter zu bearbeiten, stellt sich uns ein Rätsel in den Weg: Aus den wechselnden Buchstaben muß das Wort »RATBOY« gebildet werden. Sprechen Sie noch einmal mit Bob und Therese. Letztere überrascht uns kurz darauf im Computerraum. Eine Zwischensequenz später kehrt Curtis wieder zu seinem Rechner zurück. Nachdem er sich noch einmal seiner Arbeit gewidmet hat, ist endlich Feierabend. Im Dreaming Tree spricht man



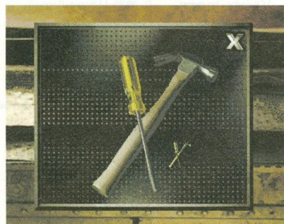
Kapitel 1: Ohne das Paßwort haben Sie keinen weiteren Zugriff auf Ihre Dateien.



Mit dieser Karte behalten Sie in Wyntech die Orientierung.



Kapitel 1: Daß Wyntech keine Klitsche ist, zeigen schon die vierstelligen Durchwahlen.


Kapitel 3: Mit der Hammer-Schraubenzieher-Kombination entreißen wir dem Stahlkasten sein Geheimnis.

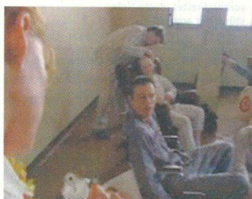
mit Jocilyn und dem Kellner und bezahlt abschließend mit dem Geldbeutel die auf dem Tisch liegende Rechnung. Zurück in den eigenen vier Wänden wechselt man noch ein paar Worte mit Jocilyn und beglückwünscht Curtis zu einer zweisamen Nacht.

Kapitel 2

In der Wohnung blicken Sie wie gehabt in den Spiegel, schauen nach der Post und der Ratte. Kombinieren Sie danach die **Visitenkarte** von Therapeutin Dr. Harburg mit dem Telefon im Wohnzimmer, um einen Termin mit ihr auszumachen.

Bei Wyntech trifft Curtis auf seine bestürzten Mitarbeiter – Bob wurde ermordet. Nachdem Sie mit jedem gesprochen haben, versuchen Sie (leider vergeblich) in Ihr Büro zu kommen. Die Tür zu Warners Chefbüro ist jedoch unverschlossen. Dort hebt man die **Notiz (Paßwörter für den Computer)** vom Boden auf. Durch die andere Tür schlüpfen Sie am Sicherheitsbeamten vorbei in das Großbüro. Nach dem Verhör versucht Curtis zweimal, zu seinem Arbeitsplatz zu gelangen.

Im Dreaming Tree werden wieder alle Personen ausgefragt. Zuhause wiederholt man das altbewährte Spiel: in den Spiegel und nach Ratte Blob schauen. Zurück bei Wyntech folgt eine Auseinandersetzung mit der Polizistin. Anschließend schleicht sich Curtis in Toms Arbeitsraum hinein. Dort findet er eine Notiz, die auf einen Termin seines Chefs hinweist. Ein Anruf genügt, und das Büro ist frei. Gefahrlos inspizieren wir dort die Plakette an der Wand und stibitzen den **kleinen Schlüssel** aus der Schublade. Nach dem Rausschmiß stecken wir den **Knopf (am Boden)** an Bobs ehemaligem Arbeitsplatz ein.



Kapitel 3: Ärgerlich, nach all den Strapazen landet Curtis wieder in der Nervenheilanstalt.



Kapitel 4: Lassen Sie sich bei der Eingabe des Codes nicht zuviel Zeit.

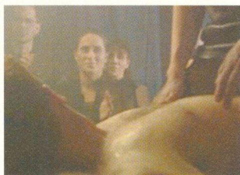
Mit dem Schlüssel läßt sich nun endlich im Computerraum die Tür hinter den Kisten öffnen. Die dahinter versteckte **Metallkiste** sowie deren Inhalt nehmen wir uns Zuhause im Wohnzimmer näher vor und begutachten beides genau.

Inzwischen ist es Zeit für den Termin bei Dr. Harburg. Betrachten Sie die Kristallkugel, und zeigen Sie der Seelenklempnerin alle interessanten Gegenstände aus dem Inventar. Hat Curtis seine Therapiestunde schadlos überstanden, unterhält er sich mit dem Kellner im Restaurant. Dann suchen wir den Borderline Club auf, um dort Therese zu treffen. Bevor er uns hineinläßt, will der Türsteher die schriftliche Einladung sehen – Das stellt für uns kein Problem dar.

Drinnen reden wir eifrig mit Therese und wagen uns in unbekannte Gewässer: Der Drink auf dem Tisch hat eine durchschlagende Wirkung.

Kapitel 3

In Curtis' Wohnung wird der Spiegel erneut angesehen, gleiches gilt für Ratte und Post. Nehmen Sie den Anruf entgegen, und setzen Sie sich wieder in Richtung Wyntech in Bewegung. Zu seinem Erstaunen stellt Curtis fest, daß die kleine Tür im Computerraum mittlerweile zugemauert wurde. Dafür liegt aber auf dem Tisch nun ein Hammer, der natürlich sofort ins Inventar wandert. An seinem Arbeitsplatz liest Curtis wie gewohnt die neuen E-Mails durch und beantwortet sie gegebe-



Kapitel 4: Je weiter das Spiel voranschreitet, desto tiefer stürzt der arme Curtis.

nenfalls. Um ins Archiv zu kommen, benutzt er das **Paßwort CARPE DIEM**. Zugriff auf den Ordner Memos verschaffen die drei Paßwörter INFECTION, REVELATION und DESECRATION. Nach dem Durchlesen der Dokumente lauschen wir zweimal an Warners Bürotür, bevor wir uns in der Irrenanstalt wiederfinden.

Gefangen unter Verrückten

Zuerst spricht man hier mit allen anwesenden Personen und untersucht dann die Fesseln am eigenen Körper. Curtis lenkt die Pfleger ab, indem er den grünen Ball wegkickt. Nun kann er seine Fesseln zu lösen und fliehen. Nachdem wir bei Wyntech wieder zu Bewußtsein gekommen sind, schickt uns Tom nach Hause. Dort angekommen, benutzen wir die Metallkiste aus dem Inventar mit Curtis. Nun kombinieren Sie innerhalb des Inventars den Hammer mit dem Schraubenzieher und wenden das Ergebnis auf die Kiste an. Der darin enthaltene **Brief** stammt von Ihrem Vater.

Im Dreaming Tree führt man ein weiteres Gespräch mit Trevor, bevor es Zeit für den zweiten Termin bei Dr. Harburg wird. Zeigen Sie ihr erneut die Dinge aus Ihrem Inventar, wobei der vor kurzem gefundene Brief sogar zweimal herhalten muß. In der Hoffnung, dort Therese zu treffen, begibt sich Curtis ins Borderline. Er erfährt von einem zweifelhaften Gast an der Bar, daß Therese nicht da ist. Statt dessen lauert sie uns daheim im Wohnzimmer auf. Wenig später ist auch das dritte Kapitel erfolgreich beendet.

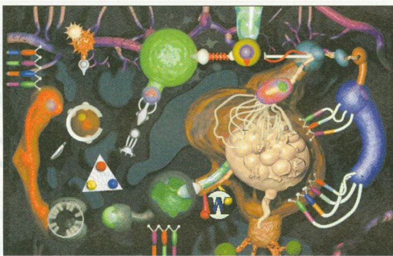
Kapitel 4

Zu Beginn dieses Kapitels führen Sie ein langes Gespräch mit der Polizistin, bevor Sie mit der üblichen Spiegel-Post-Ratten-Prozedur fortfahren. Durch Kombinieren der Visitenkarte mit dem Telefon im Wohnzimmer vereinbaren wir den dringend notwendigen Termin. Bei Wyntech versucht Craig, in Toms Arbeitsraum herumzuschnüffeln, was die Polizistin aber verhindert. Im Dreaming Tree folgt ein langes Gespräch mit Trevor. Nun sucht Curtis erneut Dr. Harburg auf und redet mit ihr über alle Themen. Der anschließende Versuch, aus dem Bürobereich in Warners Büro zu gelangen, wird von der Polizistin vereitelt. Wieder zu Hause hört Curtis ein Klopfen und öffnet Jocilyn die Türe. Kurz darauf liegt eine zurückgelassene Haarspange auf dem Wohnzimmertisch. Mit ihr öffnen Sie bei Wyntech die Tür zu Warners Büro. Ein Blick auf den Schreibtisch zeigt, daß die Schublade verschlossen ist, wir brechen sie also mit Hilfe des Schraubenziehers auf. Sie finden ein Schriftstück sowie das **Code-Buch**, die Sie im Inventory begutachten (die hervorgehobenen Wörter werden später als Paßwörter benötigt). Nun begibt sich Curtis an Warners Computer, an dem er sich als »Curtis« einloggt. In der E-Mail von Trevor finden wir das **Paßwort BLACKLOTUS**. Daraufhin loggt man sich aus und anschließend als P.A. Warner erneut ein. Das richtige Paßwort lautet **CARPE DIEM**. Im linken unteren Bildschirmbereich befindet sich ein Icon mit zwei Computern darauf. Es öffnet das Menü, in dem die Sicherheitsstufen festgesetzt werden. Ohne zu zögern nutzt man die Chance und setzt mit dem Paßwort BLACKLOTUS die eigene Sicherheitsstufe auf drei. Mit dem neu erworbenen Rang und der Sicherheitskarte haben wir nun weitreichende Bewegungsfreiheit in der Firma. Gehen Sie immer geradeaus, untersuchen Sie Beweisstücke, und nehmen Sie sich das Zahlenschloß vor. Die **Kombination (10958)** findet sich in der Rede aus Warners Schublade. Im Kontrollraum benutzt man das Paßwort **ROSETTA**, um mit den Aliens über den PC zu kommunizieren. Unsere Antworten spielen dabei keine Rolle. Vom Sicherheitsschloß in diesem Raum lassen Sie vorerst die Finger. Im Borderline genehmigen wir uns wieder einen Drink und folgen Therese zum Nebenraum. Um dort hineinzukommen zeigt Curtis dem Türsteher die neuste Einladung von Therese. An der nächsten Tür müssen Sie ein einfaches Puzzle lösen: Die Vierecke werden so gedreht, daß die grünen Segmente in der Mitte einen Kreis bilden. Durch Anklicken in der Mitte öffnet sich die Tür. Im Nebenzimmer betrachtet Curtis die Kette am rechten Bildschirmrand, was die Ledermaske zum Vorschein bringt. Ein Klick auf den Vorhang leitet die Endsequenz des vierten Kapitels ein.

Kapitel 5

Curtis wird erneut von der Polizistin geweckt und muß mit ihr ein langes Gespräch führen. Anschließend folgen die üblichen Schritte: Spiegel, Post und Ratte. Den **Geldbeutel** finden Sie in der Nachttischschublade. Die darin enthaltene Visitenkarte Dr. Harburgs benutzt man mit dem Telefon im Wohnzimmer, um sofort einen Termin mit ihr zu vereinbaren. In ihrem Büro entkommt Curtis, indem er just zur Tür rennt, als der Wächter einen Moment unaufmerksam ist.

Bei Wyntech werden die Computermonitore aller Terminals betrachtet, bis Curtis in Warners Büro gehen kann. An Warners Schreibtisch loggt er sich zunächst unter seinem Namen ein und liest die neuen E-Mails. Danach schaltet man den Computer aus und loggt sich erneut ein, diesmal jedoch als Paul Warner. Nun betrachtet man beide Dokumente im PAULW-Ordner und druckt das Logo aus dem »goldmine.doc« aus. Wenn dies getan ist, macht Curtis sich auf den Weg in den Computerraum, nur um den armen Trevor sterben zu sehen. Klicken Sie die Leiche zweimal an, um an die Karte mit unbegrenztem Zugang zum Sicherheitsbereich zu kommen. Mit dieser im Inventar stiefeln wir in den Raum, wo wir bereits früher mit dem Alien kommuniziert hatten. Nach einem weiteren Gespräch mit der außerirdischen Intelligenz werden wir gebeten, die große Tür zu öffnen. Dazu setzt man einfach Trevors Karte ein und drückt auf der erscheinenden Tafel den zweiten Knopf von links.



Kapitel 5: Das letzte Puzzle im Spiel ist auch zugleich das unübersichtlichste.



Kapitel 5: Verglichen mit diesem Burschen ist Ihr Vorgesetzter eigentlich noch ein netter Kerl.

Die Welt der Außerirdischen

Nachdem wir einen Blick auf die Computerkonsole geworfen haben, betritt Warner das Szenario. Wie sich jedoch schnell herausstellt, ist nicht er, sondern das Alienmonster das wahre Problem. Ist alles gesagt, was gesagt werden konnte, aktivieren wir mit einem Klick auf die Konsole die Schwelle zur anderen Welt. Von den grünen Leitungen nimmt man den **braunen Schleim** mit. Dann geht Curtis die Treppe zum unteren Bereich hinunter, wo er am linken Bildschirmrand eine Kreatur einsteckt. Nach einer Linksdrehung kann er zwei weitere Tierchen ins Inventar befördern. Das vierte Geschöpf finden Sie nach einem erneuten Linksdreh am rechten

Bildschirmrand. Nun kombiniert man im Inventar das hufeisenförmige Wesen mit dem seesternförmigen, um damit eine neue Kreatur zu erhalten. Nach zwei weiteren Linksdrehungen kann Curtis den Raum im hinteren Bildschirmbereich betreten. Hier wird zuerst der grüne Transporterstrahl angeschaut und wiederum ein Dreh nach links ausgeführt. Danach nehmen Sie sich die beiden **leuchtenden Aliens** vor. Um einen davon einzufangen, benutzt Curtis das rosafarbene Tier als Köder. Verwendet man die Leuchtkreatur am unteren Teil des Transporterstrahls, läßt sich dieser gefahrlos betreten. Oben angekommen, wird das Geschöpf in der Bildschirmmitte zweimal angeklickt. In den folgenden Traumsequenzen muß Curtis sehr schnell handeln, sonst stirbt er jedesmal.

Gefährliche Alpträume

Auf dem Operationstisch sieht man sich die Instrumente an und wählt die Spritze aus, mit der Dr. Marek außer Gefecht gesetzt wird. Im Restaurant entwaffnen Sie Josilyn, indem Sie auf ihre Pistole klicken. Bei Wyntech entkommen wir unseren Zombiemitarbeitern, wenn wir mit der Sicherheitskarte (liegt auf dem Boden) das elektronische Schloß in Gang setzen.

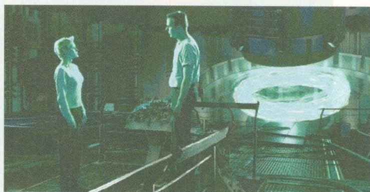
Im Borderline muß Curtis den kleinen Hebel am linken Bildschirmrand betätigen, um Therese herunterzustoßen. Seiner mordsüchtigen Mutter entkommt man nur, indem man sie einfach anklickt und somit umarmt.

Wieder in der Alienwelt, markieren Sie erneut das seltsame Wesen. Die goldgelbe Masse vor dem Geschöpf nimmt man mit. Durch den neu entstandenen Ausgang gelangen wir zu einem defekten Rohr, das mit einer Kombination aus braunem Schleim und Goldmasse wieder in Schuß gebracht wird. Oben hingegen wird das leuchtende Alien zur Reparatur links unten an der Übergangspforte verwendet. Das Schaltpuzzle in der Bildschirmmitte wird durch Anklicken des Schaltpults aktiviert (siehe Bild). Zur Lösung müssen folgende Schritte nacheinander durchgeführt werden:

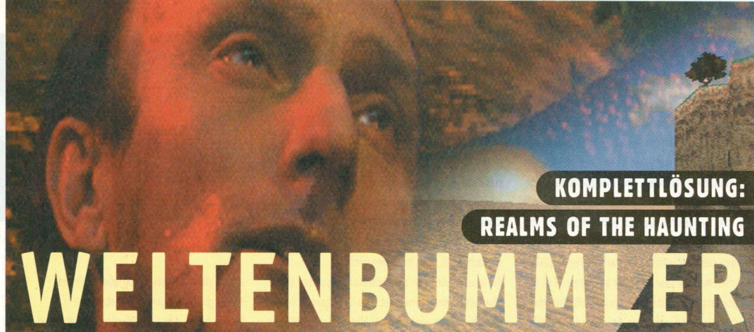
1. Schließen Sie die sieben lose hängenden Kabel an. Die richtigen Anschlüsse entnimmt man den Vorlagen links oben und unten in der Mitte.
2. Klicken Sie auf den Drehknopf mit dem roten Pfeil.
3. Drehbare Linse (mit Öffnung) auf Zehn-Uhr-Stellung.
4. Starten des kleinen, orangefarbenen Lasers.
5. Die drehbare Linse wird mit der Öffnung in Drei-Uhr-Stellung gebracht.
6. Setzen Sie abermals den Laser in Gang.
7. Einmaliges Anklicken des Drehknopfes mit dem roten Pfeil.
8. Einstellen des Dreiecks (mit drei farbigen Punkten), so daß sich der gelbe Punkt oben befindet.
9. Den großen, grünen Laser starten.
10. Einstellen des Farbdreiecks, bis der blaue Punkt oben steht.
11. Großen, grünen Laser aktivieren.
12. Einstellen des Dreiecks, so daß sich der rote Punkt oben befindet.
13. Den grünen Laser erneut in Aktion versetzen.
14. Anklicken der drei farbigen Tasten (links neben dem herzartigen Gebilde) in der Reihenfolge: Rot, Gelb und Blau.
15. Wiederholen der Schritte 8. bis 14.

Zurück im Treshhold-Raum hat Curtis die Qual der Wahl, ob er lieber ein Alien sein möchte (auf die Schwelle klicken) oder doch eher ein Weiterleben als Mensch vorzieht (auf Jocilyn klicken).

Ganz gleich, wie Sie sich entscheiden, geschafft haben Sie es so oder so. **(mk)**



Kapitel 5: Nun liegt es an Ihnen, ob Curtis sein Leben in Zukunft als Alien oder als Mensch verbringt.



WELTENBUMMLER

Wer sagt denn da noch, es gäbe keine Abenteuer mehr? Unser Held Adam kann sich über Langeweile jedenfalls nicht beklagen.

Spieletips sind nur dann sinnvoll, wenn das entsprechende Produkt auch Probleme bereitet, und »Realms of the Haunting« ist wahrlich keine leichte Kost. Um so schwerer war es daher, eine entsprechende Komplettlösung in fünf Seiten zu quetschen. Auch, wenn wir aus Platzgründen nicht jedes Extra erwähnen konnten, werden Ihnen die folgenden Seiten sicherlich aus so manch brenzliger Situation helfen. Grundsätzlich gilt für jedes der insgesamt 20 Kapitel:

- In vielen düsteren Räumen gibt es einen Lichtschalter.
- Haben Sie das Gefühl, gerade eine besonders schwierige Stelle überstanden zu haben, speichern Sie unbedingt ab – denn oftmals kommt es anschließend noch gemeiner. Benutzen Sie mehrere Spielstände.
- Untersuchen Sie immer alle Gegenstände im Inventar, um keine Hinweise zu verpassen.
- Die Gegner im Spiel sind zähe Burschen – mitunter ist die Flucht daher die beste Wahl.
- Ist Ihre Lebensenergie erst einmal in einen kritischen Bereich gesunken, sollten Sie eventuell lieber mit einem älteren Spielstand weiterspielen. Die praktischen Heiltränke sind nämlich ziemlich rar gestreut.

Kapitel 1: Shadows

Gegenstände: Buch, Colt-Munition, Colt (sehr wichtig), Blatt aus der Schreibmaschine (»We live!«), Buch mit einem Artikel über Kornkreise (»Crop Circles«).

Zünden Sie die zwei Leuchter am Fenster und die Kerzen beim Wandgemälde an. Nehmen Sie sich bei letzterer Aktion vor der Feuerfalle in acht. Ein Geheimfach wird sichtbar und offenbart einen Schlüssel, mit dem die verschlossene Tür im gleichen Gang geöffnet wird.

Kapitel 2: Sign and Portens

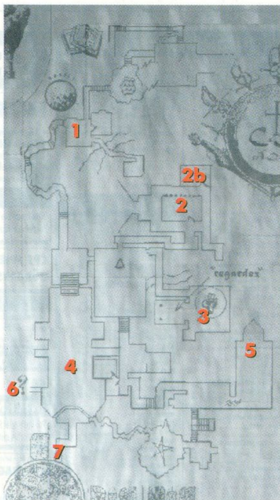
Die Bibliothek

Gegenstände: Fünf Goldschlangen, Schwert, Schild, Colt-Munition, vier Briefe, drei Theatermasken.

Wir drehen die Zeiger der großen Standuhr, bis sie schlägt und notieren die Uhrzeit. Durch eines der Bücherregale betritt man nun mutig den Geheimgang zum gigantischen Mausoleum.

Das Mausoleum

Achten Sie grundsätzlich auf leicht zu übersehende Schalter, die den Zugang zu anliegenden Räumen ermöglichen. Zur besseren Orientierung haben wir eine Karte der Grabstätte abgedruckt. Die einzelnen Ziffern geben den Standort der nun folgenden Punkte an:



Kapitel 2: Gerade für Einsteiger stellt das Mausoluem ein Problem dar – die Bedeutung der Zahlen entnehmen Sie bitte dem Text.

1. Pentagram-Raum

Gegenstände: Colt-Munition, Shotgun-Munition, goldene Kugel (»Metallic Orb«).

Öffnen Sie mit dem Orb die verschlossene Tür. Im dahinterliegenden Raum finden Sie ein Heilmittel (»Vial«), eine Skizze und eine Karte des Mausoleums.

2. Lagerraum

Gegenstände: Colt-Munition, Shotgun-Munition.

Legen Sie den Hebel um, und laufen Sie so schnell wie möglich in den abgeschlossenen Raum (2b). Dort stecken wir die Munition (Shotgun und Colt) und den Schlüssel ein. Kurz darauf werden wir angegriffen.

3. Vier-Hände-Raum

Eine äußerst schwierige Situation erwartet Adam. Die Halle ist mit Monstern gefüllt, und egal, wieviel wir auch abschießen, es wachsen immer neue Ungetüme nach. Ihre Aufgabe ist es, alle vier Handsymbole zu drücken, wodurch die Kreaturen verschwinden. Das Symbol im kleinen Nebenraum ist aber erst nach Betätigen der anderen drei zugänglich. Anschließend liest man den Spruch (»Chullum ashdar in derias«) von der Wand ab und läßt sich über die Plattform in die große Halle mit den Statuen (4) teleportieren.

4. Die große Halle

Sagen Sie vor der großen Statue am Raumende den Spruch aus dem Vier-Hände-Raum (3) auf, um einen Gang freizulegen, der an einer Tür endet. Nachdem Sie Raum (6) absolviert haben, kehren Sie hierher zurück – vorher aber unbedingt abspeichern!

5. Der Thronraum

Setzen Sie sich auf den Herrschaftssitz, sind Sie eine Zwischensequenz später stolzer Besitzer ritueller Brandmale an den Händen. Diese sind für das Weiterkommen im nächsten Raum unverzichtbar.

6. Die Statuenhalle

Gegenstände: Zwei der seltenen Heiltränke, ein Talisman (»Shrive«), ein Stab (»Staff«).

Nachdem Sie bei (5) die Brandmale erhalten haben, schlüpfen Sie durch den Eingang in (4) in die Statuenhalle. Neben dem Talisman bekommt man dort auch eine neue Waffe (»Staff«), die sich nach jedem Schuß aber erst wieder aufladen muß.





Verkehrte Welt: Diesmal ist der Helle der Böse und der Dunkle (Aelf) der Gut.

7. Die erste Begegnung mit Florentine

Nach einem Gespräch mit dem widerlichen Florentine werden wir sofort von drei Skelettkriegern angegriffen. Ist der harte Kampf überstanden, setzt man die magischen Fähigkeiten des Talismans am großen Tor ein.

8. Die Grabstätte

Gegenstände: Colt-Munition, Shotgun-Munition, eine Goldschlange.

Erst nachdem man alle Gegenstände eingesammelt hat, nähert man sich dem Altar. Aelf erscheint und verspricht uns seine Unterstützung. Anschließend schnappt man sich die auf dem Altar stehenden Heiltränke und flüchtet vor den angreifenden Kriegern zurück in die Bibliothek. Der durch einen Steinhaufen versperrte Rückweg ist kein Problem – mit dem Shrive öffnen wir einen alternativen Weg (auf der Karte zu sehen).

Kapitel 3: Keeper of Time

Mittlerweile sind einige neue Räume im Haus zugänglich.

Das Kaminzimmer

Retten Sie den grünen Kristall aus dem Feuer.

Die grüne Kugel

Benutzen Sie die grüne Kugel mit dem Kristall aus (1). Adam trifft so auf ein Wesen, das sich »Gnarl« nennt. Er will Ihr Vertrauen in die Zeit prüfen. Auf seine Frage antwortet man deshalb mit »ja« und läßt die beiden Masken im Inventar verschwinden. Über die Plattform wird man wieder in die vertraute Welt zurückgebracht.

Die Bildergalerie

Gegenstand: Ein Ritterhelm.

Untersuchen Sie den Helm im Inventar, erfahren Sie in einer Filmsequenz etwas über die Vergangenheit des Besitzers. Später findet man weitere Rüstungsteile von Aelf.

Die Teleporterplattform

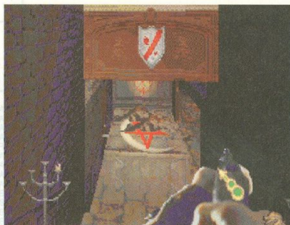
Um hierher zu kommen, muß man im Flur das Schwert-/Schildsymbol drehen. Nun ist die Tür offen. Stellen Sie sich auf die Plattform, und setzen Sie die Masken auf.

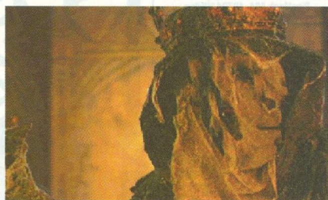


Kapitel 2: Mit der klugen Rebecca an Ihrer Seite haben Sie stets eine ausgezeichnete Information bei sich.



Kapitel 5: Das war einmal ... Mit ein paar kleinen Tricks stellen auch scheinbar unbesiegbare Gegner kaum noch ein Problem dar.





Kapitel 3: Der Gnarl ist zwar etwas seltsam, dafür bekommen wir durch ihn aber die dringend benötigten Masken.

Kapitel 4: Tales of the Tower

Der Turm

Nachdem Raphael uns die Dringlichkeit unserer Mission klargemacht hat, marschieren wir zu zwei blauschimmernden Portalen. Durch das linke läuft man immer weiter, bis man auf den Haushof teleportiert wird.

Im Haushof

Im runden Becken liegt ein Schlüssel, der kriechend genommen wird. Mit ihm öffnen wir die verschlossene Tür. Über die Teleporter (im Hof und im Tower) kommen wir schließlich wieder in das Haus.

Kapitel 5: The Offering

Die Tür im Nordwesten ist nun zugänglich. Klicken Sie auf das Handsymbol an der Wand, und gehen Sie durch die nun offene Tür weiter in das Gebäude.

Die drei Monster

Hier treffen wir auf drei Ungeheuer, die unzerstörbar scheinen. Um sie dennoch zu besiegen, lockt man sie zur Plattform mit dem roten Pentagramm. Von der Treppe aus schießt man nun auf das Zielkreuz, um die Steinplatte nach oben und unten fahren zu lassen – befindet sich eines der Ungetüme darauf, wird es kurzerhand an der Decke zerquetscht.

Die Kapelle

Stellen Sie eine Ihrer Schlangenstatuen auf die entsprechende Bodenplatte, fährt der Untergrund nach oben. So erreichen Sie problemlos den in der Luft schwebenden Schlüssel. Nehmen Sie die Schlangenstatue anschließend unbedingt wieder mit.

Die Höhlen

Um hierher zu kommen, öffnet man die Tür mit dem Schlüssel aus der Kapelle (2) und legt den dahinterliegenden Schalter um. Wir kommen in ein großes Höhlensystem, in dem die Stimme eines Geistes ertönt. Ein Stück weiter erreicht man schließlich das Haupthöhlensystem. Hier schnappen wir uns den roten Kristall und geben ihn dem zugehörigen (roten) Monster.



Kapitel 7: Diese Riesenuhr muß auf 6:00 Uhr stehen, damit sich eine Geheimtür öffnet.

Kapitel 6: Journal of Evil

Eine Brücke erscheint, die gezielte Sprünge erfordert. Vorsichtshalber sollten Sie speichern.

Der Keller

Gegenstände: Aelfs Brustplatte, zwei Heiltränke.

Florentines Waffenkammer

Gegenstände: Karte des Raquia-Labyrinths, Vergrößerungsglas (»Magnifying Glass«), Schwertskizze.

Florentines Schlafzimmer

Gegenstände: Heiltränke, Florentines Staff (Bett).

Florentines Arbeitszimmer

Gegenstände: Zwei Karten des Sonnensystems, Federkiel und Tinte, Florentines Journal (mit verborgenem Schlüssel).

Untersuchen Sie das Journal genauer. Der Schlüssel schließt die Schublade auf, in der die siebte und somit letzte Goldschlange liegt.

Der Ausgang

Benutzen Sie nun Florentines Stab mit dem grünen Symbol an der Wand, um sich dann so wieder zurückzuteleportieren.

Kapitel 7: Beyond the Gate

In der Bibliothek stellen wir nun die sieben Schlangenfiguren auf die Steinplatten um den Sarkophag. Durch den neu entstandenen Gang kommen wir in eine Halle mit einer riesigen Uhr. Adam erklimmt flugs das kleine Podest und blickt etwas nach unten, um so zwei Hebel zu sehen. Mit diesen stellt man die Zeiger der großen Uhr auf 6:00 Uhr. Anschließend drückt man den Knopf an der Wand – eine Tür öffnet sich.

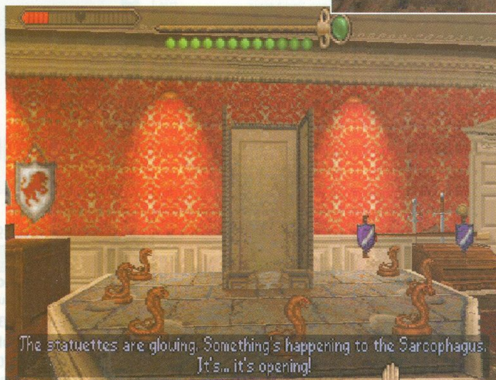
Die Wasserfontänen

Nehmen Sie die Wasserbecher, und füllen Sie diese mit magischem Wasser an den Fontänen auf.

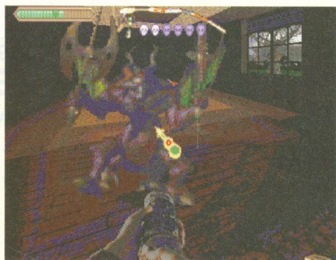
Die Dolchkammer

Gegenstand: Aelfs Dolch.

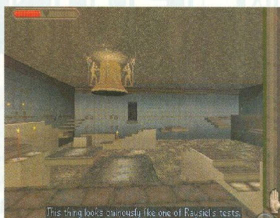
Nachdem wir den Dolch haben, treffen wir zum ersten Mal auf den Schurken Belial. Unserer neuen Waffe hat er zum Glück nichts entgegenzusetzen.



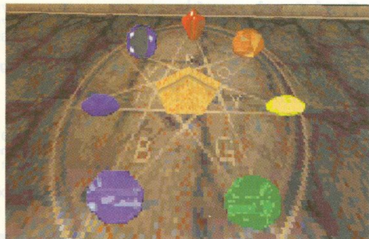
Kapitel 7: Haben Sie alle sieben Schlangen zusammen, gibt der Sarkophag sein Geheimnis preis.



Kapitel 8: Nachdem wir das Pentagramm-Monster in die Knie gezwungen haben, bekommen wir eine kleine Statue.



Kapitel 10: Im Glockenraum muß jeder Schritt mit Bedacht vollführt werden.



Kapitel 10: In dieser Reihenfolge müssen Sie die Edelsteine anordnen.

Kapitel 8: The Mark of the Beast

Zurück in der Bibliothek geht es daran, weitere Räume des Hauses zu erkunden.

Der Pentagramm- und Kerzenraum

Zünden Sie sämtliche Kerzen an. Nach dem Kampf mit einem Ungeheuer nimmt man die kleine Statue mit. Mit ihr lassen sich weitere Türen öffnen, die an der Wand eine statuenförmige Mulde haben.

Innenhof

Gegenstand: Heiltrank.

Die Arena

Gegenstand: Flammenwerfer-ähnliche Waffe.

Kapitel 9: Seven be Bound

Florentines Bibliothek

Gegenstände: Drei Pergamentrollen, eine komplette Karte des Towers, ein Heiltrank, Tinte und Federkiel. Hinein kommt man mit der Statue (neben der Tür einsetzen). Vergessen Sie aber nicht, das kostbare Stück immer wieder mitnehmen.

Die große Doppeltür

Durchschreiten Sie einfach die große Doppeltür.

Kapitel 10: The Key of Tears

Schnappen Sie sich einen der Kristalle, und laufen Sie die Treppen empor zum Altar. An dessen Rückseite befindet sich ein Hebel, mit dem wir die Tür gegenüber des Engelsbildes öffnen. Über die Plattform kommen wir in den Tower. Von dort aus gehen wir zum Teleporter (siehe Karte im Spiel), der uns nach Raquia bringt.

Der Geist von Raquia

Hören Sie seinen Bedingungen zu, und wagen Sie es ja nicht, ihn etwa zu erzürnen.

Die Suche im Irrgarten

Gegenstände: Der Ring, ein Watteropfen (»Ear Plug«), Fleisch (»jeweled Meat«), eine Panflöte (»Pan Pipes«).

Um an das Fleisch zu kommen, muß zunächst der hinter einer Bank versteckte Schalter betätigt werden. Nutzen Sie wieder die Karte.

Betreten des Schloßhofs

Werfen Sie dem mutierten Hund so schnell wie möglich das Fleisch zu, bevor er angreift.

Der Glockenraum

Durch Kriechen und Rennen müssen Sie auf die andere Seite des Raums, ohne die Glocken auszulösen.

Das Musikzimmer

Gegenstände: Brille (»spectacles«), Ölfläschchen.

Die Bücherrei

Setzen Sie die Brille auf, und benutzen Sie das Öl, um leise die Tür zu öffnen. Springen Sie über die Alarmstrahlen, um so zum Dokument (»spirit parchment«) auf dem Tisch zu kommen.

Das Gesichtszimmer

Das Paßwort zum Eintreten lautet »Spirit«. Schnappen Sie sich vorsichtig die Wärmflasche.

Der Eissaal

Hier kombiniert man die Wärmflasche mit dem Boden und gelangt so an das benötigte »Amulett of Silence«.

Die Sirene

Mit den Ohrenpropfen in den Gehörgängen treten wir ein und klicken die Sirene an, um den Silberschlüssel zu bekommen.

Die Kapelle

Der Silberschlüssel läßt uns die Tür passieren. Nun setzen Sie die sieben Edelsteine aus dem Raum in die entsprechenden Stellen ein (siehe Bild oben). Mit dem Regenbogenschlüssel in der Tasche geht es weiter.

Flur der Stille

Legen Sie sich das Amulett der Stille um den Hals, durschreiten die Tür, gehen durch den Raum, betreten ein weiteres Zimmer und greifen sich den Heiltrank und ebenfalls den Edelstein (»Rainbow Gem«).

Der Hauptpfeiler

Nachdem man den Rainbow Gem in die Einbuchtung gesteckt hat, senkt sich die große Säule in die Mitte des Raumes. Über diese kommen wir schließlich weiter nach oben in ein gefährliches Areal.

Raum mit Explosionskugeln

Es empfiehlt sich auf jeden Fall, abzuspeichern. Kriechen Sie in die linke Ecke, nehmen den Edelstein und kombinieren ihn mit dem Ring. Die Gefahr ist somit gebannt. Nähert man sich der Doppeltür, öffnet sie sich. Stellen Sie sich auf die Platte, und benutzen Sie den nun kompletten Ring – eine Zwischensequenz später haben Sie den »Key of Tears«.

Kapitel 11: Captive Angel

Nun erwartet Adam ein weiter, weiter Weg zurück in die Bibliothek. Über den Sarkophageingang vorbei an der Uhrhalle gelangen wir schließlich zum Schlüsselloch, in das der Key of Tears gesteckt wird.

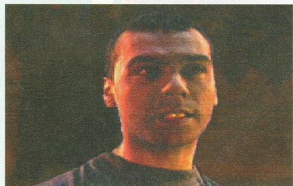
Kapitel 12: St. Michaels

Über die Himmelsstufen erreichen wir eine Teleporterplattform, die uns zur St. Michaels Kirche bringt.

Der Hausflur

Gegenstand: Eine magische Taschenlampe (»Torch of Ward Seeing«).

Die Taschenlampe sollte immer aktiviert sein, da sie unsichtbare Zeichen an den Türen anzeigt. Unter der Fußmatte finden wir außerdem einen »Wand of Ward Disruption«, mit dem viele gesperrte Türen wieder



Hawk ist eines der wenigen Wesen, die auf Ihrer Seite stehen – für ihn suchen Sie den Key of Tears.

zugänglich gemacht werden können. Achtung: Im »Easy«-Schwierigkeitsgrad wird die Taschenlampe oft ungewollt aus der Hand gelegt – hier lohnt es sich, ein wachsames Auge zu haben.

Küche

Gegenstand: Bronzeschlüssel (Kühlschrank).

Das gepflegte Schlafzimmer

Gegenstand: Silberschlüssel.

Im Wandschrank

Auch hier gibt es eine verzauberte Geheimtür, die nur mit der Taschenlampe zu erkennen ist. Sie finden schließlich einen weiteren Schlüssel.

Wohnzimmer

Gegenstände: Drei Bücher.

In dem braunen Buch ist ein Schlüssel versteckt.

Kircheneingang

Nehmen Sie die dem Monster die Münze ab, und stecken Sie diese in die Sammelbox, um die Tür zu öffnen.

Der Kirchturm

Gegenstände: Diadem, ein Schlüssel.

In der Kirche

Schließen Sie die Tür der Seitenkapelle auf.

Lady Chapel

Untersuchen Sie die Statue und die Wandbemalungen. Setzen Sie das Diadem und die Feder auf die Statue. Beachten Sie dabei unbedingt die Reihenfolge, weil Sie ansonsten von Zombies angegriffen werden.

Kapitel 13: Dragon Sword

Über den Teleporterstein vor der Kirche beamen wir uns zum Tower. Von dort aus machen Sie sich auf den Weg zur Welt »Argua«.

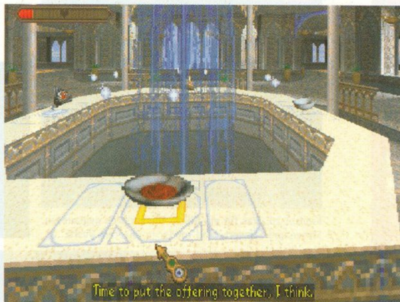
Zu Besuch auf Argua

Über ein Teleporterpfad im Innenhof gelangen Sie eine Etage höher. Dort suchen Sie das Augensymbol auf, das Sie weiter hochteleportiert. Klettert man nun die Treppenstufen ganz nach oben, entdeckt man unter der letzten Stufe versteckt eine Lupe. Über das andere, goldfarbene Symbol werden wir an einen Ort gebracht, wo wir nach etwas Suchen einen Kelch finden. Nun gehen wir zurück.

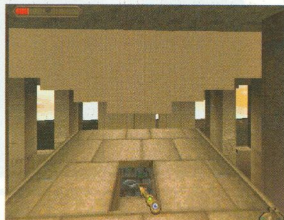
Der Fontänenraum

Vom Springbrunnen gehen vier Zimmer weg, die wir ausgiebig plündern. Zum Beseitigen der Barrieren schütten wir mit den Bechern einfach etwas Wasser drauf. Schließlich kombiniert man folgende Gegenstände miteinander: Pestle und Mortar, Cylinder und Flint, Das rote und das schwarze Pulver.

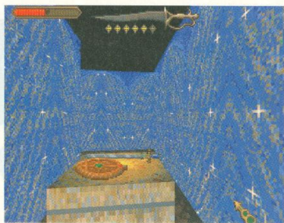
Aus dem unbeschrifteten Fach kann man eine Schriftrolle nehmen, die mit der Cylinder-/Flintmischung kombiniert wird. Nun ergreift man sich aus dem Fach



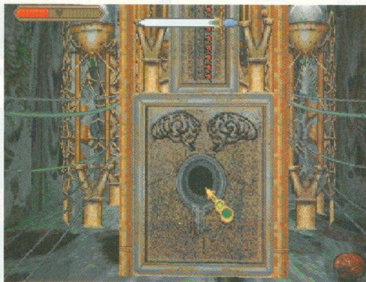
Kapitel 13: Noch Fragen? Die seltsamen Mixturen auf dem Brunnenrand kann es auch nur in einer anderen Welt geben ...



Kapitel 13: An dieser Stelle ist die Lupe versteckt.


Kapitel 16: Was für ein Glück! Die verloren geglaubten, Shrive und Schwert, sind wieder in unserem Besitz.


Kapitel 19: Gegen Ende wird es noch einmal dramatisch – und Aelf erzählt ein paar überraschende Dinge über Rebecca.


Kapitel 16: Igitt, insgesamt 16 Gehirne muß man dieser Teufelsmaschine zu fressen geben.

mit der Aufschrift »Burn« etwas Zunder (»tinder«) und wendet diesen auf den Cylinder/Flint an. Benutzt man den Schnee mit dem Cylinder/ Flint, ertönt eine Glocke, und im »Bong«-Fach liegt ein Edelstein. Dieser wird in die Pestle/Mortar-Mischung eingefügt.

Abschließend geht man direkt zum Brunnen und legt den Fächer auf das Wolkensymbol, das Incense auf die goldfarbene Stelle, den Schnee auf dem gewellten Teil und das Feuer auf das Feuerzeichen.

Zu guter Letzt fügt man auf Rebeccas Rat hin alle Teile zusammen und bekommt das Drachenschwert.

Kapitel 14: Vengeful Souls

Mit dem weißen Teleporter geht es in die untere Etage, wo wir über den anderen Stein wieder in den Tower kommen. Laufen Sie nun wieder zum Teleporter zurück, und Sie werden vorerst gefangengenommen, dann aber etwas später zum Glück befreit.

Kapitel 15: Where the dead lie

Stecken Sie die restlichen Notizen ein. Schlüpfen Sie durch die Tür, die Rebecca gerade geöffnet hat. Aus dem Nebenraum nimmt man seine Sachen mit, zu denen jetzt auch eine Friedhofskarte, Heiltränke und zusätzliche Munition gehören.

Draußen sucht man ein paar brennende Steinblöcke auf, die mit Florentines Journal zu Ruhe gebracht werden. Somit ist auch die Tür passierbar.

Kapitel 16: The Gate

In der Mitte des Irrgartens in ein Teleporter, der Sie zu einem bisher unbekannten Teil des Towers bringt. Über die Plattform, die übrigens nicht auf der Gesamtkarte zu sehen ist, gehen Sie zum blauen Portal, um dort den Shrive und das Drachenschwert wiederzufinden. Zurück beim Teleporter lassen Sie sich weiterbeamen.

Der Hüter der Abyss

Unterhalten Sie sich mit ihm und durchschreiten anschließend den großen Bogen.

Die Hirnmaschine

Hier müssen die insgesamt 16 Gehirne aus dem Labyrinth eingesetzt werden. Die Suche kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Danach geht es zurück durch das Tor.

Scherben bringen Glück

Als nächste Aufgabe wartet die Zerstörung von 16 Spiegeln auf Sie, diese sind aber leicht zu finden.

Kapitel 17: Father of Lies

Der folgende Raum fordert den Spieler noch einmal bis zur Verzweiflung. Acht Tests müssen absolviert werden.

Durchqueren des Ganges

Dreimal vorwärts, zweimal links, zweimal vorwärts und dreimal rechts. Nun drückt man das Handsymbol, dreht sich um und rennt über den Schleim zurück, während man auf das Schutzschild schießt.

Das Spiegellabyrinth

Ihr Aufgabe ist es, einen Handschalter zu finden, diesen zu drücken und wieder zurückzukommen.

Das Feuerballrätsel

Setzen Sie die zwölf Räder von links nach rechts: 1, 1, 5, 1, 3, 6, 1, 8, 1, 8, 8 und 7. Nun drücken Sie den Startknopf.

Der Fünf-Hände-Raum

Pressen Sie das Handsymbol ganz oben rechts und unten links. Im hiesigen Irrgarten ist nun ein Weg zum Lösen des Puzzles frei.

5. Edelsteinzimmer

Schießen Sie mit der Kanone alle Edelsteine ab.

6. Die bewegliche Wand

Zunächst schalten Sie folgende Hebel: 2, 3, 5 und 7. Geben Sie nun per Knopfdruck eine Salve ab und verändern die Position der Wand, indem Sie die Schalterchen 2, 5 und 6 betätigen.

7. Spiegel zerschießen

Vier Spiegel gilt es zu zerstören, von denen aber immer nur einer gerade ohne Schutzschild ist. Nehmen Sie sich unbedingt vor den Feuerfallen in acht!

8. Wegbildung aus Steinblöcken

Hier ist Geschicklichkeit gefragt: Setzen Sie die Blöcke per Schalterregelung im Zickzack aninander, so daß man gut über sie in die Höhle mit dem Handsymbol gelangt. Haben Sie alle Rätsel gelöst, schalten Sie die einzelnen Räder auf dunkel und betreten das Tor.

Kapitel 18: Threads

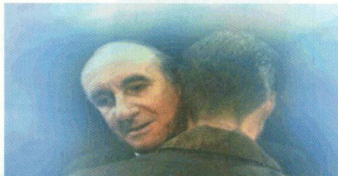
Steigen Sie vom Teleporter, gehen Sie durch die Höhle und nehmen den Heiltrank. Folgen Sie dem Pfad durch die Gänge, über den Fluß und über den hölzernen Übergang. Schließlich kommen Sie zu einem weiteren Teleporter – speichern Sie vor dessen Benutzung unbedingt ab! Angriffe müssen Sie aber keine befürchten.

Kapitel 19: The Gathering

Mehr eine Zwischensequenz als ein Spielabschnitt.

Kapitel 20: Devil take ...

Das Böse ist besiegt, das Gute aber noch nicht gerettet. Nehmen Sie sich vor den Monstern in Acht. Fliehen Sie aus dem Haus, bevor es sich auflöst. Durch die Fronthalle, also den Raum, in dem das Abenteuer begonnen hat, kommt Adam nach draußen und schließlich in Sicherheit. Herzlichen Glückwunsch! (mk)


Kapitel 20: Friede, Freude, Halleluja – die Bösewichte sind besiegt und Adam ein Held.

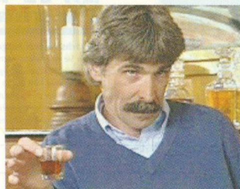
KOMPLETTLÖSUNG: SACRED GROUND

MORD und TOTSCHLAG

Eine Frau wird beim Baden entführt, ein Mann auf seinem eigenen Firmengelände ermordet – wir zeigen Ihnen, wie man solche Allerweltsprobleme innerhalb von fünf Tagen in den Griff bekommt.

Wieder einmal sorgt ein Kriminalfall in Santa Fe für Unruhe. Und wie schon beim Vorgängerspiel »The Elk Moon Murder« haben wir auch für »Sacred Ground« (ebenfalls von Activision) eine Komplettlösung erarbeitet. Schritt für Schritt führen wir Sie durch die einzelnen Kapitel und geben Ihnen Denkanstöße, damit Sie selbst auf den Täter kommen. Denken Sie aber daran, daß Ihre Frist nach fünf Tagen abgelaufen ist.


Chief Weber und Kollege Night Sky sind Ihnen bei Ihrer Arbeit behilflich.


Ist seine Frau wirklich entführt worden oder vielleicht einfach weggelaufen?

Tag 1: Übersicht schaffen

Im Hauptquartier der hiesigen Polizei bekommen Sie Ihren Auftrag erteilt: Randa Tasker ist spurlos verschwunden und ihr Mann Martin dementsprechend beunruhigt. Als helfende Hand steht Ihnen der Indianer Night Sky zur Seite. Unsere erste Station ist logischerweise der Tatort des Verbrechens.

Tasker Estate

Hier untersuchen Sie die Indizien Hypodermic, Pill, Robe sowie Gate und fordert jeweils einen »forensic report« (gerichtsmedizinische Untersuchung) an. Die Ergebnisse erfahren Sie im weiteren Spielverlauf. Als nächstes widmen Sie sich dem verzweifelten Gatten und stellen Martin Tasker folgende Fragen: »Tell us about the Party.«; »Was Andrew Grissom invited?«; »When did you leave the restaurant?«; »Did your wife take any drugs?«; »Did Randa have any enemies?«

Zur Feier des dritten Hochzeitstages von Randa und Martin Tasker waren folgende Personen im Mesa Café anwesend: Carrie March, Dr. Thomas McClafferty, Mark Kennedy und die Künstlerin Free Tibet. Als zusätzlicher Gast erschien Andrew Grissom, der nicht nur uneingeladen, sondern seinen Gastgebern auch noch wenig freundlich gegenüber war.

Martin verdächtigt den Indianer-Rechtler Don Longfood der Entführung. Doch wer weiß, vielleicht ist Martin selbst der Täter? Also fordern Sie eine Überprüfung des Alibis (»order Alibi verification«).

Manuel Orrosso

Der Hausangestellte Manuel wartet rechts vom Tatort darauf, über folgende Themen ausgequetscht zu werden: »What do you remember about last night?«; »Did you know that Mrs. Tasker went for a swim?«; »Did you hear any screams?«; »Was it unusual for the gate to be open?«; »What about the dogs?«

Manuel Orrosso ist seit fünf Jahren Martin Taskers Diener. Zur Tatzeit war er zu Hause und hat ferngesehen. Er bestätigt, daß die Taskers um 23:30 daheim ankamen. Das Tor ist aus Sicherheitsgründen immer zu. Die einzigen Schlüssel besitzen Martin, Randa, Dr. McClafferty und Manuel selbst. Sollten Sie nun der Meinung sein, auch das Alibi des Hausdieners checken lassen zu müssen – herzlichen Glückwunsch: Genau für Sie dürfte diese Komplettlösung gemacht sein.

Carrie March

Weiter geht es mit Carrie March, der bekanntesten Quasselstrippe von ganz Santa Fe.

»Did you attend the Taskers' anniversary dinner?«; »Were you close to the Taskers?«; »Can you think of anyone who might want to hurt Mrs. Tasker?«; »Do you think the affair and Randa's abduction are connected?«; »Were Mrs. Tasker and Dr. McClafferty involved?«

Carrie March war bei der Feier im Mesa Café, erfuhr aber erst durch die Zeitung von der Entführung. Sie verdächtigt Martin. Er hat angeblich seit sechs Monaten eine Affäre mit einer gewissen Theresa Madrone. Andererseits würde er es niemals dulden, daß Randa fremdgeht – wie zum Beispiel mit dem Arzt McClafferty. Fazit: Carrie March hat viel zu erzählen, aber wenig zu befürchten. Diese Frau ist ganz bestimmt kein Kidnapper.

Dr. Thomas McClafferty

»You've been Martin Tasker's physician for how long?«; »I understand that Tasker argued a lot.«; »What time did you leave the Mesa Café the other night?«; »You have a key to the Tasker estate?«; »What medication is Mr. Tasker on?«

Thomas McClafferty hat seine private Praxis und betreut Martin nun schon seit acht Jahren. Martin, der anscheinend ein Hypochonder ist, hat Tom die komplette Praxis aufgezogen, um ihn nach Santa Fe zu locken. Beim Seven-Arrows-Projekt gibt es anscheinend Probleme. George Vesco, Martins rechte Hand, soll laut Dr. McClafferty Gelder unterschlagen haben.

Nach der Party trank Tom ein paar Drinks und fuhr um 0:45 mit dem Taxi nach Hause.

Tag 2: Viele Verdächtige

Am zweiten Tag beschäftigen Sie sich mit den restlichen Personen, die auf der Party waren.

Mark Kennedy

»What's the nature of your relationship with the Tarkers?«; »Were there any problems with the marriage?«; »Any idea who might be behind the abduction?«; »Why are Amy and her father estranged?«; »Where were you at about midnight on Tuesday?«

Mark Kennedy kennt Martin, seit dieser in Santa Fe wohnt. Zuerst nur geschäftlich verbunden, entwickelte sich schon bald eine enge Freundschaft zwischen den beiden. Martins Tochter Amy ist Pferdetrainerin und meidet seit dem Selbstmord ihrer Mutter jeden Kontakt mit ihrem Vater. Amys Mutter war Martins erste Ehefrau, und angeblich hat er sie betrogen. Außerdem plaudert Mark freimütig aus, daß Amy Tasker vielleicht eine Affäre mit Dan Longfoot hat.

Mark behauptet, zur Tatzeit die ganze Nacht über im Büro gearbeitet zu haben – entscheiden Sie selbst, ob sich hier ein Alibicheck lohnt. Bevor Sie sich dem nächsten Verhör zuwenden können, erreicht Sie eine wichtige Nachricht: Randa ist tatsächlich entführt worden, der entsprechende Erpresserbrief lag in Martins Briefkasten.

Free Tibet

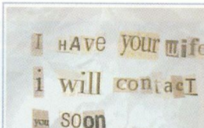
»You're an artist?«; »Has Randa been acting strangely recently?«; »Why would Christine Beletta wait to take her revenge?«; »Do you have any evidence to back that up?«; »Does anything shed out in your mind about the anniversary dinner?«; »Do you think Randa might have staged her own abduction?«

Free Tibet ist eine verdrehte Künstlerin. Sie glaubt, daß Randas Ex-Angestellte Christine Belotta etwas mit der Entführung oder der Brandstiftung in Randas Laden zu tun haben könnte. Die Vermißte hätte Christine einmal beim Stehlen von Einrichtungsgegenständen erwischt und sie daraufhin fristlos gefeuert. Randa war in der letzten Zeit gedankenverloren und nervös.

Zur Tatzeit hat Free Tibet ihrer Aussage nach im Lensick Theater einen Film angesehen. Fordern Sie sicherheitshalber eine Alibiüberprüfung an.

Andrew Grissom

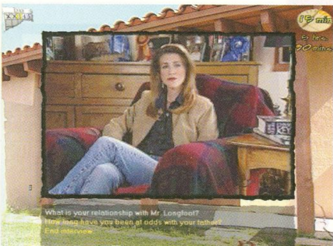
»Do you always take the law in your own hands?«; »What about Juan Vijil?«; »Where did you go after the Mesa Café?«



Item #97: Ransom Note



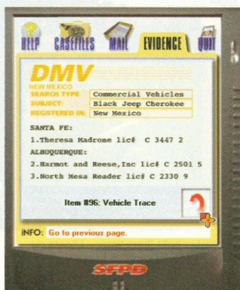
Die erste Nachricht ist der Auftakt zu immer weiteren Verwirrungen.



Amy Tasker haßt ihren Vater – könnte sie Randa aus Rache entführt haben?

Grissom gibt bereitwillig zu, Martin Tasker im Café angegriffen zu haben. Angeblich hat Martin ihn durch falsche Versprechungen zu Investitionen ermutigt, die ihm letztendlich das Genick gebrochen haben. Außerdem hat Andrew eine Abneigung gegen Juan Vijil, einen Anwärter auf den Senatorenposten. Vijil unterstützt Taskers Seven-Arrows-Projekt, wofür sich Martin wiederum erkenntlich zeigt. Andrew bezeichnet Vijil als »die Macht hinter Martins Thron«.

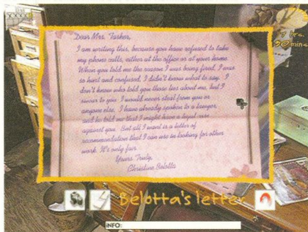
Nach der Mesa-Café-Party fuhr Andrew nach Hause, wo er um 23:00 Uhr ankam. Gegen 23:30 Uhr telefonierte er mit seinem Steuerberater in Albuquerque. Dann spielte er mit seinen Nachbarn nebenan Karten von 23:45



DMV ist überall – dieser Liste entnehmen wir, daß der verdächtige Jeep auf eine gewisse Theresa Madrone zugelassen ist.



Die roten Stellen an den Handgelenken kommen wahrscheinlich von einem Seil.



Der abgebrannte Laden spielt eigentlich keine größere Rolle, allerdings gibt es hier reichlich Zettel mit interessanten Informationen.

bis 01:00 Uhr früh. Wie bei allen folgenden Charakteren empfiehlt es sich, eine Alibiprüfung zu beantragen.

Dan Longfood

»You've heard about Randa Tasker's disappearance?«; »What was your beef with Mr. Tasker?«; »Tasker says you threatened him publicly.«; »Where were you in the night of the kidnapping?«

Longfood bezeichnet die Entführung als Problem der Weißen. Martin Tasker ist in seinen Augen ein Geldhai, der den Indianern das Land stiehlt. Angeblich hat Martin zwei Familien in die Obdachlosigkeit getrieben, um Platz für sein Seven-Arrows-Projekt zu schaffen. Dan gibt Tasker auch die Schuld am tragischen Tod der kleinen Maria Whitefeather, die nach der Vertreibung an Unterkühlung gestorben ist.

In der Tatnacht war Longfoot anscheinend bis 22:00 Uhr bei einem Stammestreffen, dann ging er nach Hause, um dort noch etwas zu arbeiten.

Tag 3: Zerplatzende Alibis

Wir haben noch zwei Tage, um den Täter (oder die Täterin) dingfest zu machen. Immer mehr Alibis stellen sich als unbefriedigend heraus.

Christine Belotta

»You're an employee of White Buffalo Leather Goods?«; »You say she was acting strangely?«; »Do you know anything about how the fire got started?«; »Know anything about Randa's disappearance?«; »Do you remember where you were Tuesday night around midnight?«

Christine Belotta wurde von Randa vor zwei Wochen gefeuert. Sie beschreibt das Verhalten ihrer ehemaligen Chefin in der letzten Zeit als nervös. Sie behauptet, zur Tatzeit auf dem Weg zu Ihrer Schwester in Albuquerque gewesen zu sein. Nach ihren Angaben kam sie gegen 1:00 Uhr morgens dort an.

Und wieder erreicht uns eine besondere Meldung: In der Nähe des Tasker-Anwesens wurde zur Tatzeit ein schwarzer Jeep gesichtet. Während Ihre Kollegen versuchen, den Besitzer ausfindig zu machen, statten Sie Martins kratzbürstiger Tochter einen Besuch ab.

Amy Tasker

»Is it true your father threatened to count you out of his will?«; »What is your relationship with Mr. Longfood?«; »I'd like to know your whereabouts on the night Randa disappeared.«

Amy Tasker kümmert sich nicht um ihren Vater und ihre Stiefmutter, da sie beide verachtet. Zu einem eventuellen Verhältnis mit Dan Longfoot macht sie keine konkrete Aussage. Zur Tatzeit hat Randas Stieftochter nach eigenen Aussagen einen Film aus der Videothek angeschaut und hat anschließend geschlafen.

Richard Whitefeather

»You tried to fight Tasker in Court?«; »What can you tell me about your daughter's death?«; »Where were you on the night of the kidnapping?«

Whitefeather haßt Martin Tasker wegen der von ihm verursachten Obdachlosigkeit und dem Tod seiner kleinen Tochter Maria.

In der Tatnacht war er angeblich in seiner Schutzunterkunft. Nur einmal verschwand er kurz, um etwas Geld zu holen. Die Alibiüberprüfung bestätigt dies.

Vom Headquarter erhalten wir nun die Mitteilung, daß der Besitzer des schwarzen Jeeps endlich ausfindig gemacht worden ist. Die Eigentümerin des verdächtigen Wagens heißt Theresa Madrone.

Theresa Madrone

»Martin Tasker is one of your clients?«; »Your jeep was seen near the Tasker Estate on Tuesday.«

Theresa Madrone ist Innenausstatterin, die Taskers gehören zu ihren Klienten. Auf den Jeep angesprochen, sagt sie, am Tag von Radas Verschwinden habe sie Martin ein Ultimatum gestellt. Er ging nicht darauf ein, und so fuhr Theresa wütend und angetrunken zum Tasker-Anwesen, um ihn zur Rede zu stellen. Nachdem Sie 20 Minuten vor dem Tor gewartet hatte, überlegte sie es sich anders und fuhr heim, kurz bevor die Taskers um 23:15 Uhr ankamen.

Juan Vijil

»What do you know about Mrs. Tasker's abduction?«; »Are you involved with the expansion of Seven Arrows?«; »Isn't Martin Tasker one of your biggest supporters?«; »Where were you at about midnight on Tuesday?«

Juan Vijil ist sehr um sein politisches Image besorgt und möchte daher nicht mit der Entführung in Verbindung gebracht werden. Er bestreitet, mit Martins Seven-Arrows-Projekt zu tun zu haben. In der Tatnacht hat er angeblich bis 2:00 Uhr morgens mit seiner Sekretärin eine Wahlkampfrede ausgearbeitet.

Inzwischen sollten auch die Untersuchungen der Gegenstände am Tatort abgeschlossen sein:

Hypodermic

Eine zerbrochene Injektionsnadel ohne feststellbare Fingerabdrücke. Die darin enthaltene Menge eines Betäubungsmittels würde einen Menschen nach Verabreichung umgehend in Ohnmacht versetzen.

Pill

Eine rezeptpflichtige, teilweise zerbrochene Kapsel mit weißem Pulver. Sie gehört Martin Tasker.

Robe

Der weiße Frotteebademantel wurde im Kampf liegengelassen, der Gürtel fehlt, es sind Kamelhaarspuren zu finden, die wahrscheinlich von einem teuren Mantel stammen. Ansonsten gibt es keine Spuren.

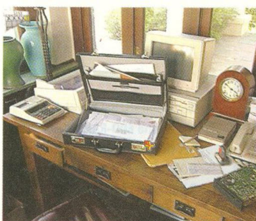
Gate

Das Tor ist von außen der einzige Zugang zum Pool. Es liegt auf der Ostseite des Hauses. Bei der Untersuchung fanden sich nur Fingerabdrücke von Martin Tasker, aber keine Zeichen gewaltsamen Eindringens.

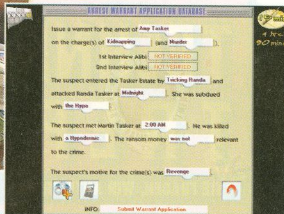
Tag 4: Mord!

George Vesco (Seven Arrows)

»I'm told there have been some financial difficulties lately.«; »There's been talk of mismanagement.«; »Do



◀ In Martins Büro finden wir allerhand belastendes Material.

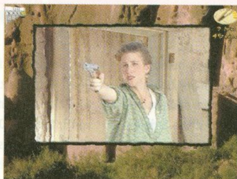


And the winner is ... ganz bestimmt nicht Amy Tasker.

you have any idea who might have abducted Randa Tasker?«; »Where were you on the night that she disappeared?«

George ist der Projektleiter von Taskers Seven-Arrows-Projekt. Probleme bei den Finanzen streitet er ab. Dr. McClafferty unterstelle ihm Unfähigkeit, denn dieser sei sauer, daß George »das einzige in Taskers Leben ist, das McClafferty nicht kontrolliert«. Er schätzt, daß Dan Longboot etwas mit der Entführung zu tun haben könnte. Vesco behauptet, die ganze Nacht im Büro fleißig gearbeitet zu haben.

Völlig unvermittelt erreicht uns eine Schreckensnachricht: Martin Tasker ist ermordet worden. Von diesem Zeitpunkt an dürfen Sie die einzelnen Personen noch einmal verhören. Dazu erhalten Sie jedesmal eine zusätzliche Alibi-Analyse. Außerdem sind Sie nun in der Lage, einen Haftbefehl auszuschreiben – das sollten Sie aber nur dann tun, wenn Sie absolut sicher sind, auch den richtigen hinter Gitter zu bringen. Als erstes untersuchen Sie natürlich die Leiche und lassen, wie schon bei der Entführung, alle Funde am Tatort analysieren. Anschließend widmen Sie sich noch einmal Amy Taskers indianischem Freund.



Das nennt man eine schlechte Verliererin, aber Night Sky weiß damit umzugehen.

Dan Longfoot

»George Vesco claims you threatened to burn Seven Arrows down«; »Where were you at the time of the murder«; »They told me at the station someone left you a gift?«

Dan bestreitet noch einmal, irgendetwas mit den vergangenen Verbrechen zu tun zu haben. Sein Alibi stellt sich als etwas wackelig heraus. Interessanterweise hat irgend jemand eine Kiste Skorpione vor seinem Haus abgestellt – der Einstich an Martins Hals stammt also nicht unbedingt von einer Spritze ...

Tag 5: Die Festnahme

Sie haben noch acht Stunden Zeit, den Täter zu fassen. Die Hauptverdächtigen sind zum gegenwärtigen Zeitpunkt Dr. Thomas McClafferty, Dan Longfoot und Amy Tasker. Falls Sie sich in Ihrer Entscheidung noch nicht ganz sicher sind – keine Panik. Reden Sie ruhig noch einmal mit ein paar Leuten, besorgen Sie sich Informationen aus Martins Büro, der Bücherei oder von den vier Hobbydetektiven. Haben Sie schließlich Ihre Wahl getroffen, wählen Sie das Hauptquartier an und füllen dort das Formular aus. Mit dem gültigen Haftbefehl marschieren Sie anschließend zur schuldigen Person. Die Lösung finden Sie der Vollständigkeit halber auf dieser Seite abgebildet. (mk)

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Kleinanzeigen

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Windows 95 unbedingt nötig?

In letzter Zeit kommen immer mehr Winwodws-95-Spiele heraus. Ich besitze dieses Betriebssystem nicht und habe (bis jetzt) auch nicht vor, es zu kaufen. Aber:

1. Gibt es gar keine Möglichkeit, Windows-95-Spiele auf einem anderen Betriebssystem (DOS, Windows 3.1) zu spielen?

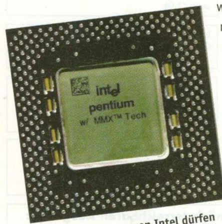
2. Wieviel Prozent der Spiele werden in naher Zukunft nur noch auf Windows 95 laufen, und wieviel kommen noch als Windows-3.1- und DOS-Umsetzungen heraus?

3. Es werden doch bestimmt nicht sehr viele Spiele in der Zukunft nur für Windows 95 programmiert, denn es kommen doch auch andere Betriebssysteme auf den Markt. Werden diese Spiele dann kompatibel sein? *(Simon Anderseck)*

1. Es gibt leider keine Möglichkeit, Windows-95-Spiele unter Windows 3.1 oder unter MS-DOS zum Laufen zu bekommen.
2. Im Moment halten sich die Windows-95-Programme noch die Wage mit DOS-Programmen. In Zukunft werden wohl mehr Windows-95-Spiele angeboten. Windows-3.1-Spiele werden so gut wie gar nicht mehr programmiert.
3. Windows 95 ist das einzige Betriebssystem, das eine spezielle Unterhaltungs-Schnittstelle, nämlich DirectX, zur Verfügung stellt. Aus diesem Grund werden überhaupt Spiele für Windows 95 entwickelt. Andere Betriebssysteme (OS/2, Linux, Unix) bieten das nicht. Das ist einer der Hauptgründe, warum Win95-Spiele ausschließlich unter Win95 laufen. Die einzige Ausnahme ist Windows NT 4.0, das im Moment aber für Hobbysysteme viel zu teuer ist.

MMX-Prozessor nicht anschlußkompatibel

Nur um Verwirrungen vorzubeugen: In der Ausgabe 3/97 haben wir im Beitrag »Auf der Überholspur« berichtet, daß der MMX-Prozessor von Intel nicht hundertprozentig anschlußkompatibel zum Nicht-MMX-Pentium ist. Der Unterschied ist zwar nur winzig, aber bedeutend. Eines der Anschlußbeinchen des MMX-Pentiums wird mit einer niedrigeren Spannung als beim Standard-Pentium gefüttert (2,8 Volt anstelle von 3,3 Volt). Wenn Sie den MMX-Chip in ein nicht für MMX vorbereitetes Board stecken, zerstören Sie den neuen und teuren Renner. Sie müssen sich also hundertprozentig sicher sein, daß bei einer Umrüstung Ihr Board auch MMX-Chips schluckt. Ansonsten brauchen Sie vorher ein neues Motherboard.



Den MMX-Prozessor von Intel dürfen Sie nur in Pentium-Motherboards einsetzen, die auch speziell für MMX vorbereitet sind.

RAM-Wirrwarr

1. Worin unterscheiden sich SD-, V-, W-, D- und EDO-RAM? Welches eignet sich am besten für Spiele unter DOS und unter Windows 95? Benötigt SDRAM besondere Steckplätze?

2. Was bedeutet es, daß SD-RAM synchron zum Prozessor arbeitet? Tut es das automatisch, oder muß etwas eingestellt oder aufeinander abgestimmt werden? *(Mattias Kodjouri)*

1. Der Unterschied der verschiedenen RAM-Typen liegt in der Geschwindigkeit und im Verwendungszweck. VRAM und WRAM wird man nur auf Grafikkarten finden und SDRAM ist als Cache von Interesse. DRAM und EDORAM sind Standard-RAM-Typen für den Hauptspeicher des PCs. Die anderen RAM-Arten bekommt man als Steckplatinen für das Standard-Motherboard gar nicht zu kaufen.
2. Damit ist eine spezielle Ansteuerung des RAMs gemeint, wodurch der Prozessor die Daten noch schneller schreibt und liest. Auf einigen Motherboards muß man einen Jumper setzen, damit das Board weiß, daß ein spezieller RAM-Type als Cache bestückt ist und dieser »synchron« betrieben wird.

Mystique

Ich plane in den nächsten Wochen einen kompletten Rechner zu kaufen. Ich las in der PC Player 11/96, die Matrox Mystique sei eine schnelle Grafikkarte. Ich hätte jedoch ein paar Fragen:

1. Bei der Mystique-Karte fehlen die bilinearen Filterfunktionen. Ist dies ein Hardwareproblem, oder kann das mit entsprechenden Treibern behoben werden?

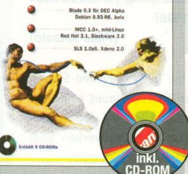
2. Wenn es nicht behoben werden kann, welche Grafikkarte würdet ihr dann hauptsächlich für Spiele empfehlen? *(Sven Schweickhardt)*

1. Die bilineare Filterung ist in der Hardware der Mystique-Karte nicht enthalten. Ein Treiber-Update würde das Problem nicht aus der Welt schaffen.
2. Trotzdem die Mystique: Die ist für DOS-Spiele, für Windows 95 und auch für 3D-Programme eine heiße Sache. Zwar beherrscht sie die Filterung und die Nebeleffekte nicht, alles andere ist

WO BEKOMME ICH DIE PC-PLAYER-BENCHMARKS HER?

Unsere Grafik-Benchmarks »PCPBench« und den neuen 3D-Benchmark »PCP3DBench« für Windows 95 bekommen Sie sowohl auf der CD der PC Player Plus (PCPBench um Verzeichnis \PROGRAMM\PCP-BENCH und PCP3DBench im Verzeichnis \PROGRAMM\PCP3D), als auch von unseren WWW-Seiten (http://www.pcplayer.de) und aus unserem CompuServe-Forum (GO PCPLAYER). Wenn Sie ein Heft oder eine CD nachbestellen wollen oder eine CD mal defekt ist, können Sie das beim DMV Leserservice CSJ, Tel.: 089 / 20 24 02 50, Fax 089 / 20 24 02 15 tun.

Linux komplett und mehr!



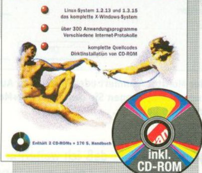
Nicht kleckern, klotzen! Holen Sie sich jetzt das neueste Linux-Paket mit gigantischen 9 (!) Distributionen: ● Blade 0.3 für DEC Alpha ● Debian 0.93-R6 ● Jurix ● MCC 1.0+ ● mini-Linux ● Red Hat 2.1 ● Slackware 3.0 ● SLS 1.0a6 ● Xdenu 2.0. Zusätzlich erhalten Sie als Bonus die Sunsite und tsx-11 archive, GNU, X11R6 und Internet RFC-Archive. Sie erhalten 6 vollgepackte CDs, mit denen Sie Ihr System professionell hochrüsten. Und das zum absoluten Niedrigstpreis von nicht einmal DM 10,– pro CD!

Linux Archives

6 CDs, 1996

ISBN 3-7723-**8693-8**

ÖS 618,–/SFr 68,–/DM **78,–**



Plug & Play jetzt auch für Linux! Das ideale Paket, wenn Sie einfach und bequem mit Linux arbeiten möchten. Enthalten sind die kompletten Linux-Kernels 1.2.13 und 1.2.15, von Yggdrasil, der ersten Linux-Distribution. Inkl. ausführlichem Handbuch für installation, Troubleshooting und Optimierung. Auf 2 CD-ROMs: ● Betriebssysteme mit automatischer Hardwareerkennung im Quellcode ● komplettes X-Window-System ● über 300 Anwenderprogramme ● TCP/IP, NFS und andere Internet-Protokolle

Plug and Play Linux

Yggdrasil; 1996, 170 S.

ISBN 3-7723-**5412-2**

ÖS 650,–/SFr 78,–/DM **89,–**



Die ultimative Komplett-Lösung für Linux-Freaks auf 10 CDs.

- Sunsite: 2 CDs mit neuester Slackware inkl. Applikationen
- TSX-11: 2 CDs inkl. neuester Debian-Distribution
- Linux Monatsarchiv: 2 CDs mit den letzten Linux-Tools & -News
- GNU: Plattformübergreifend für DOS, Windows, Linux, Free-BSD
- Official Red Hat Linux: Das stabile Original in der aktuellen Version
- MPEG-CD: Videos und Viewer
- Paper-CD: Textures für DTP, Multimedia und Homepages

Linux Hackers 10

1996

ISBN 3-7723-**8973-2**

ÖS 778,–/SFr 86,–/DM **98,–**

Franzis' Buch- und Software Verlag GmbH
Buchabteilung
Postfach 1149, 85618 Feldkirchen

Sofort und einfach bestellen!

Noch mehr Informationen? Auch zu Ihrem Thema? http://www.Franzis-Buch.de

Bestell-Hotline Tel: 089 / 99 115-103 • Fax: 089 / 99 115-444

Franzis'



allerdings klasse. Für 3D-Spiele sollten Sie eine Version mit 4 MByte RAM kaufen.

DVD

Ich habe gehört, daß 1997 das DVD-Jahr ist. Nun möchte ich gerne wissen:

1. **Brauche ich ein neues DVD-Laufwerk, oder kann ich einfach unser altes CD-ROM-Laufwerk benutzen?**
2. **Wenn ich ein neues Laufwerk brauche, wie schnell ist das (2fach, 4fach), und wieviel wird es kosten?**
3. **Werden Spielefirmen diese neue Technologie sofort (1997) benutzen, oder warten sie noch bis 1998?**

(Pitua Sutanto)

1. Für die DVDs brauchen Sie auf jeden Fall ein neues Laufwerk.
2. Das hängt wie bei den normalen CD-ROM-Laufwerken vom jeweiligen Hersteller ab.
3. Firmen sind darauf angewiesen, Software auf CDs in großen Stückzahlen zu verkaufen. Da noch fast niemand ein DVD-Laufwerk besitzt, macht es im Moment keinen Sinn, Software auf DVD zu vertreiben. Bis die DVD-Welle so richtig ins Rollen kommt, wird es mindestes wohl noch bis 1998 dauern.

Natürlich werden wir einen ausführlichen Test durchführen, sobald es genügend Laufwerke zu kaufen gibt. Da auch noch nicht klar abzusehen ist, wie sich der DVD-Standard überhaupt entwickelt, raten wir im Moment vor vorschnellen Kauf eines der neuen DVD-Laufwerke für PCs ab.

Hochgezüchtet

Immer mehr Briefe und Mails erreichen die Redaktion im Stile von: »Mein 100er-Pentium läuft nun seit einigen Wochen auch mit 133 MHz, und es gab bisher keine Ausfälle. Das spart mir den Kauf eines neuen Systems.« Wir raten Ihnen eindringlich und in vollem Ernst: Takten Sie Ihren Prozessor auf keinen Fall hoch! Zum einen verkürzt sich die Lebensdauer des Prozessors rapide, so daß dieser schon nach wenigen Monaten ins Chip-Nirwana abwandert. Im günstigen Fall geht er dann gleich über den Jordan. Im ungünstigen Fall ist ein winziges Bauteil im Chip zerstört, so daß es zu »merkwürdigen« Fehlfunktionen des PCs kommt. Und ein außer Rand und Band geratener Prozessor kann auch Daten auf der Festplatte zerstören. Deswegen: Den Prozessor nur bis zur aufgedruckten Höchstgeschwindigkeit takten.

Monitor-Flimmern

Ich besitze einen 14-Zoll-Monitor von Okano und habe die Auflösung auf 800 mal 600 Pixeln eingestellt. Für Spiele wie Hellbender muß die aber niedriger sein. Und genau da ist der Knackpunkt: Wenn ich alles korrekt eingestellt habe, ist das Bild der Länge nach verzerrt und ich habe wahre Mammutsymbole. Was kann ich tun?

(Christoph Uhde)

Stellen Sie unter Windows 95 einen anderen Monitortyp ein. Das machen Sie folgendermaßen: Rechter Mausklick auf den leeren Desktop, klicken Sie dann nacheinander auf »Eigenschaften«, »Einstellungen«, »Konfiguration ändern«, Taste »Ändern« beim Punkt Bildschirm. Wählen Sie dann »Alle Modelle anzeigen« und in der linken Spalte ganz oben »Standardbildschirmtypen«. In der rechten Spalte stehen Ihnen dann verschiedene Super-VGA-Monitore zur Auswahl, mit denen die Verzerrungen nicht mehr auftreten dürften.

Modell auswählen

Klicken Sie auf das entsprechende Bildschirm-Modell und dann auf "OK". Wenn Ihnen nicht bekannt ist, über welches Modell Sie verfügen, klicken Sie auf "OK". Wenn Sie über eine Installationsdiskette verfügen, klicken Sie auf "Diskette".

Hersteller: (Standardbildschirmtype, Aamazing Technologies, Acer, Actix Systems, Inc., Adara Technology, Inc.

Modelle: Laptop-Bildschirm (800x600), Plug & Play-Bildschirm (VESA DDC), Standard-VGA 640x480, Super-VGA 800x600, Super-VGA 1024x768, Super-VGA 1280x1024

Kompatible Modelle anzeigen / Alle Modelle anzeigen — Diskette... — OK — Abbrechen

Wenn bei Ihnen der Monitor flimmert oder bestimmte Auflösungen nicht zur Verfügung stehen, können Sie das mit dem »Modell Ändern«-Dialog unter Windows 95 beheben.

Windows auf einer separaten Festplatte

Kann ich Windows 95 auf einer zweiten Festplatte installieren und nur auf dieser den Zugriff gestatten, so daß ich weiterhin von Festplatte C unter DOS booten kann und bei Bedarf vom DOS-Prompt aus Windows 95 aufrufe?

(Heribert Jelsen)

Sie können das Hauptverzeichnis von Windows 95 bei der Installation zwar auf eine andere Festplatte verbannen. Trotzdem wird Windows während der Installation auf der bootbaren Festplatte einiges ändern. Es gibt zwar mit mehreren Partitionen auf der Festplatte eine Möglichkeit. Allerdings muß man dafür sehr viel PC-Know-how besitzen. Eine allgemein gültige Standardanleitung dafür können wir Ihnen leider nicht geben.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

JETZT AM KIOSK!





...im Abo

9.- DM Preisvorteil

für jeden, der sich *XTREME*, das **offizielle deutsche MTV Magazin,** portofrei nach Hause liefern läßt, anstatt Monat für Monat nach seinem Magazin zu suchen.

Einfach den Coupon ausfüllen, an den *XTREME* Abo-Service unter 040/34 72 35 49 faxen, oder an folgende Adresse schicken:

XTREME Abo-Service, Süderstraße 77, 20097 Hamburg

Telefonische Abo-Hotline: 040/34 72 79 02

Coupon

Ja, ich will *XTREME*, das **offizielle deutsche MTV Magazin**, für mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) frei Haus abonnieren. Ich verpasse keine Ausgabe mehr, habe einen Preisvorteil von DM 9.- und zahle für zwölf Magazine nur DM 57.- anstatt DM 66.-. (Abonnenten in Österreich zahlen für das *XTREME*-Jahresabo frei Haus für 528.- ÖS; Abonnenten in der Schweiz zahlen für das Jahresabo SFR 66.-). Ich kann mein Abonnement nach Ablauf eines Jahres jederzeit schriftlich kündigen.

(Name, Vorname)

(Straße, Hausnummer)

(Postleitzahl) (Ort)

Datum, 1. Unterschrift

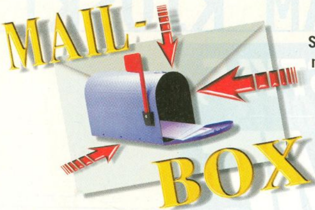
( ) Ich zahle durch Bankeinzug

(Geldinstitut) (BLZ) (Kontonummer)

( ) Ich zahle per Rechnung

Widerrufgarantie: Diese Bestellung kann ich durch eine kurze Mitteilung innerhalb von zehn Tagen (Poststempel) an ASV Vertriebs GmbH, *XTREME*-Abo-Service, Süderstraße 77, 20097 Hamburg, widerrufen. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende der Leserbriefseiten angegebenen Adressen.

Diablo: Teuflisch gut!

Es will mir nicht in meinen Kopf hinein, daß ihr einem genialen Spiel wie Diablo nicht euren Platin Player gebt. Diablo macht einfach Spaß, es ist nicht kompliziert, aber trotzdem ungeheuer komplex. Man kann lange spielen und wird immer wieder durch neue Monster, Waffen, Zaubersprüche und Ausrüstungsgegenstände überrascht. Diablo ist eines, quatsch, das beste Spiel, das ich jemals gespielt habe. Also, warum hat es nicht den Platin Player bekommen? **(Maximilian Hirn)**

Schon immer habt ihr den Leitsatz vorangestellt, ein besonders kritisches Magazin zu sein. Aber ich frage mich, ob ihr nicht übertreibt: Seit Civilization 2 kein Platin Player mehr. Entweder sind die Spiele so schlecht oder eure Wertung kritischer geworden. Beispiele für Wertungen, die früher über 90 Prozent bekommen hätten, habe ich viele: Quake, Privateer 2 und Diablo! Zur Begründung reicht mir bei letzterem nicht ein Text wie »Dämlich nur die Geheimniskrämerei um die Spielstände, was, wenn ich mir einen neuen Computer kaufen will?« Hat euch das vom Platin Player abgehalten? Kopiert doch einfach die Datei »dlinfo_x« aus dem Windows-Verzeichnis. Ich hoffe, nach diesem kleinen Trick bekommt das Spiel den verdienten Platin Player. **(Holger Hoffmann)**

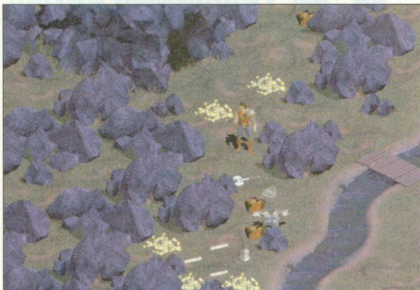
Wir glauben nicht, daß Computerspiele insgesamt schlechter geworden sind. Außergewöhnlich gute Programme sind aber nach wie vor sehr selten. Weder Quake, Privateer 2 noch Diablo hätten in unserem alten Wertungssystem 90 Prozent oder mehr bekommen, sondern sehr wahrscheinlich knappe bis mittlere Achtziger. Zum Platin Player fehlt Diablo ein gutes Stück – man überlege sich nur, was die Designer mit der Oberwelt noch alles hätten anstellen können: ein Monsterangriff auf das Dorf etwa, oder Personen, die auch tatsächlich etwas zu sagen haben und nicht nur Quests vergeben. Letztere sind alles andere als komplex, sondern bestehen im Finden eines Gegenstands oder Töten eines Gegners. Aus der Beschreibung des »Anvil of the Ancients« leitet sich ab, daß man damit eine beliebige Waffe oder Rüstung verbessern kann. Hat man dann aber den Amboß gefunden, bekommt man vom Schmied nur ein vorgefertigtes, nicht sonderlich tolles Schwert (Grisworld's Blade) in die Hand gedrückt.

Mit der »Geheimniskrämerei um die Spielstände« ist ganz konkret gemeint, daß ein Diablo-Held ohne größere Umstände nur auf dem Rechner einsetzbar ist, auf dem er erschaffen wurde. Das Programm fragt fieserweise spezifische Daten des »Ursprungs-PCs« ab – da hilft es nichts, die Speicherstände zu kopieren. Wer also auf einen anderen PC umsteigt oder zwischen Büro- und Heimrechner wechseln will, schaut in die Röhre. Diese eingebaute Sicherung könnte Ihre Spielstände schlimmstenfalls vielleicht sogar dann unbrauchbar machen, wenn Sie Ihr System verändern, etwa durch Wechseln der Grafikkarte.

Diablo: Höllisch kurz!

Ist Zeit relativ? Mir ist seit mehreren Ausgaben aufgefallen, daß Ihre Spielebewerter sich immer häufiger zu übertriebenen Aussagen über die »Lebensdauer« (benötigte Spielzeit) der Spiele hinreißen lassen. So auch in Ausgabe 2/97 im Diablo-Test: »Wer den bösen Diablo besiegen möchte, sollte dafür mehrere Wochen einplanen«. Wir finden solche Aussagen schlichtweg irreführend, da sich bei uns nur eine Spieldauer von zehn bis zwanzig Stunden zur kompletten Lösung ergab! **(Frank Wittfoot)**

Ja, Zeit ist relativ. Wenn Profis über die Weihnachtsferien jeden Tag zehn Stunden an Diablo sitzen, sind sie natürlich schneller das erste Mal durch als Gelegenheitsspieler. Doch gerade Diablo ist kein Spiel, das man »komplett löst«: Bei einem schnellen Durchhetzen der Dungeons bleiben manche Bereiche unerforscht. Mit jedem der drei Helden erlebt man ein unterschiedliches Spiel. Der Kämpfer stürzt sich in Nahkämpfe, der Dieb feuert bevorzugt durch Gitter oder über Fässer, der Magier setzt voll auf Zauberstäbe und Special-effects. Schon deswegen lohnt sich eine neue Partie. Die zufällige Generierung der Levels ist keinesfalls eine geschönte Werbeaussage. Beim abermaligen Durchspielen sind wir auf neue Quests, Spezialräume, Gegner und vor allem Gegenstände gestoßen. Dann ist da noch der Mehrspielermodus, der aufgrund seiner drei Schwierigkeitsgrade langfristig spannend bleibt. Auch wenn also unsere Aussage, wörtlich genommen, bei Ihnen nicht zutrifft, im Kern (»Dieses Spiel macht wochenlang Spaß!«) stimmt sie auf jeden Fall.



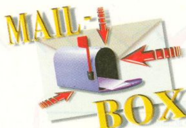
Ist Blizzards neues Action-Rollenspiel Diablo zu kurz, weil es von Cracks an einem langen Wochenende »durchgespielt« werden kann?



-HOTLINES



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Acclaim	01805 335 555	24 Std.-Service	–	–	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	–	–	–	–
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–	–	–
Ascon Software	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	–	ascongmbh@aol.com
Attic Entertainment	07431 54323	Mo-Fr 10-12, 13-18 Uhr	07431 543 26	–	attic.de (ab Mitte November)
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	0421 1691782	–	www.aztech.com.sg
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Blizzard	siehe Bomico	–	–	–	–
Blue Byte	0208 450 88 88	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	–	–	www.bluebyte.de/bw.htm/
BMG	0180 530 45 25	Mo-Fr 10-17 Uhr	–	–	www.bmginteractive.de
Bomico	06107 945 145	Mo-Fr 15-19 Uhr	06107 930 222	–	hotline@bomico.rhein-main.com
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr 9-17 Uhr (MEZ)	–	–	–
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	–	–	–
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	089 957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Maxis (Spiele ab 12/96)	siehe Virgin	–	–	–	–
Barbie Hotline	02131 965-462/-463/-464	Mo-Fr 9-18 Uhr	–	–	–
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–	–	–
Eidos	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13, 14-18, Sa+So 14-16 Uhr	–	–	–
Electronic Arts	02408 940 555	Mo- Fr 10-17:30 Uhr	–	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Empire	siehe Bomico	–	–	–	–
Europress	siehe Bomico	–	–	–	–
Funsoft/Softgold	02131 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131 965 222	–	support@Funsoft/Softgold.com tips@Funsoft/Softgold.com
Gametek	0211 679 66 56	Mo-Fr 10-17 Uhr	–	–	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 9-16 Uhr	0031 36 53 603 79	–	www.gravis.com ftp.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Grolier	siehe Bomico	–	–	–	–
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241 470 15 24	–	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–	–	–
Interactive Magic	01805 22 11 26 (DM 0,48/min)	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr	–	–	–
Interplay	0211 52 33 222	24 Std.-Service	–	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	–	–	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	–	–	–
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	–	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 18-20 Uhr	–	–	–
Max Design	0043 36 87 24 14 7 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	–	–	–
Maxis (Spiele bis 11/96)	siehe Bomico	–	–	GAMEBPUB	–
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi, 14-17 Uhr	05241 94 64 84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Microsoft	089 31 76 18 10	Mo-Fr 9:30-17:00	–	–	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 9:30-17:00	–	–	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	–	GAMEAPUB	–
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Neo	0043 160 740 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-18 Uhr	–	–	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	–	GAMECPUB	–
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	–	–	–
Ocean	siehe Bomico	–	–	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	–	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	–	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Psygnosis	–	–	–	–	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Sierra/Coktel	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103 99 40 41	GAMEAPUB	www.sierra.com ab 97 sierra.de
Sir-Tech	siehe Virgin	–	–	–	–
Software 2000 (Spiele bis 11/96)	05241 986010	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	–	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele ab 12/96)	0190 57 2000 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	–	–	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	–	GAMEBPUB	–
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	–	–	–
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	–	GAMEAPUB	–
Sunflowers	siehe Bomico	–	–	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog) 02157 817 942 (ISDN)	–	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Ubi Soft	0211 33 80 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	0211 33 80 35	–	www.ubisoft.com
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Viacom	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	–	–	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do 15-20 Uhr	040 390 8160	–	www.vie.co.uk\~vie
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 7-22 Uhr	02405 94047	VOBIS	www.vobis.de
Warner Interactive GT Interactive	040 278 55 306	Di-Do 15-18 Uhr	–	in Arbeit	in Arbeit



Miese Filmszenen bei Red Alert

Ich muß meine Meinung über die angeblich so verbesserten Filmszenen bei Red Alert loswerden. Im Großen und Ganzen sind sie ja auch besser und mehr auf die einzelnen Missionen bezogen. Aber stellenweise sind die schauspielerischen Leistungen zum Heulen. Wie sich zum Beispiel der vergiftete General mit letzter Kraft gerade noch auf den Tisch legt – also wirklich!

(Erwin Schroff)

Über Geschmack läßt sich streiten – wir finden die Qualität der Videos vollkommen zufriedenstellend. Man könnte sich über manche Denkpausen der Darsteller ärgern, aber andererseits hebt sich Alarmstufe Rot dadurch von vielen Konkurrenten ab, bei denen alles Schlag auf Schlag gehen muß. Im wichtigsten Punkt stimmen Sie uns zu: Anders als beim ersten Teil beziehen sich die Beschreibungen konkret auf die nächste Mission, was die Spielwelt sehr glaubwürdig macht.



The Darkening (oben) gefällt einigen alten Fans weniger gut als der Vorgänger Privateer (unten).

Privateer 2: Umnachteter Freibeuter

Ich bin der Meinung, daß eine Fortsetzung eine verbesserte und erweiterte Version des ersten Teils sein sollte! Statt dessen bekommt man drei CDs mit tollen Videos, aber von Spielspaß nirgendwo ein Krümel zu finden. Es ist mir egal, welches Schiff ich nehme, denn es ändern sich nur die Slots zum Aufrüsten und vielleicht die Geschwindigkeit. Die wenigen Waffen unterscheiden sich kaum. Der Handel ist dermaßen unübersichtlich, daß man auf gut Glück losfliegen muß, um ein paar wenige Credits zu bekommen. Wenn man versucht, eine einfache Mission zu fliegen, kommt man oft nicht an, weil man schon vorher auf unfaire Weise durch zufällig auftauchende Piraten beseitigt wurde. Die gegnerischen Schiffe weigern sich standhaft, getroffen zu werden, wenn man aus nächster Nähe auf sie ballert. Die Feuergeschwindigkeit sinkt proportional bei zunehmender Nähe. Mal ganz abgesehen von dieser seltsamen Joystick-Kalibrierung, die in alle Richtungen zieht, wenn man den Joystick nur schief ansieht. Tut mir leid, da hat jemand Mist gebaut. Mir fehlt einfach die Atmosphäre aus dem ersten Teil, die einen eins werden ließ mit seinem Schiff, der Geschichte, der Spielfigur und dem Drumherum.

(Stefan Heinz)

Unsere Redaktions-Freibeuter können The Darkening enormen Spielspaß abgewinnen, und zwar trotz einiger nerviger Programmfehler (siehe Bug Report der letzten Ausgabe). Ja, es gibt nicht mehr vier verschiedene Cockpits, trotzdem unterscheiden sich die Schiffe merklich: Mit nur vier Freiplätzen für Spezialausrüstung muß man ganz anders planen als mit sechs oder acht. Aufgrund der größeren Zahl von Systemen tüftelt man öfter und länger an der Nutzlast als früher. Nicht zuletzt beim Handel hat sich viel verbessert: Die Nachricht des Tages gibt oft versteckte oder offene Hinweise, wo sich eine schnelle Mark verdienen läßt. Aufgrund der Anzeige des prozentualen Gewinns oder Verlusts braucht der Spieler keine handschriftlichen Preislisten, sondern sieht immer, ob sich der Verkauf an diesem Ort lohnt. Dank der Videos, der Grafik, der abwechslungsreichen Stationen und letztendlich der umfangreichen und sehr sauber präsentierten Online-Menüs finden wir die Atmosphäre eher besser gelungen als in Teil 1. Der sieht heutzutage – wehmütige Erinnerungen außen vor gelassen – nicht nur alt aus, sondern ist spielerisch weniger ergiebig.

Mehr Gewinnspiele?

Ich verfolge den Spielemarkt schon seit einigen Jahren. Euer Magazin ist das einzige, das auch das »ältere Publikum« unbesorgt in öffentlichen Verkehrsmitteln lesen kann. Die anderen Zeitschriften sind mir viel zu bunt und unübersichtlich. Doch auch ihr seid nicht ohne Fehler: Wie kommt es, daß andere Magazine viel mehr Sonderaktionen wie Gewinnspiele oder Spezialstrecken über bestimmte Spiele haben? Die erste Ausgabe ohne Boris habe ich sehr genau gelesen, mir ist kein großer Unterschied aufgefallen. Also macht weiter so, und bleibt eurer Linie treu.

(Christian Knigge)

Mit den Gewinnspielen ist das so eine Sache: Generell geben wir unseren Lesern gerne die Möglichkeit, durch Einschicken einer Postkarte etwas gewinnen zu können. Doch der eine oder andere Hersteller erwartet, daß einige Mauspads als Preise das Wohlwollen der Redaktion und möglichst gleich noch einige Seiten im Heft »erkaufen«. Deshalb suchen wir uns genau aus, was wir verlosen – in dieser Ausgabe gibt es beispielsweise mal wieder einige sehr interessante Preise.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Stellenanzeige

Exklusiv bei PC Player:

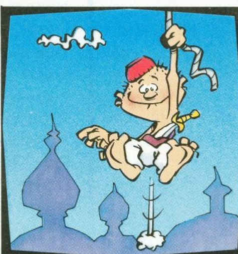


KID PADDLE

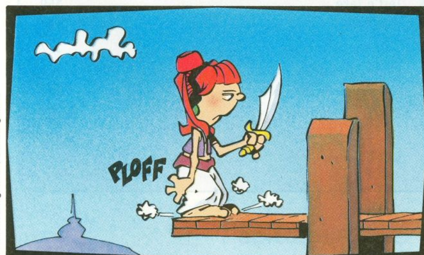


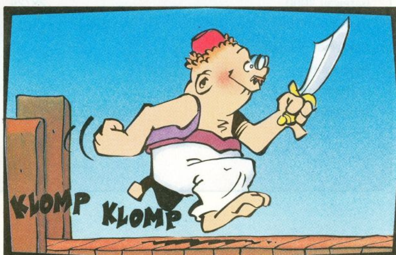






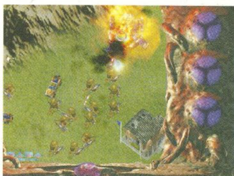






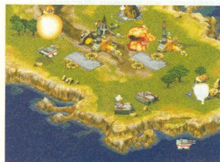


NEUE ECHTZEIT RECHTZEITIG?

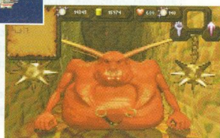


Echtzeit-Kandidat 1: Conquest Earth schickt Alien-Invasoren gegen biotische Verteidiger.

Gleich drei Echtzeit-Strategiespiele sind in der Endfertigung – mindestens eines davon sollte es als Test in die kommende Ausgabe schaffen. Von Eidos kommt mit »Conquest Earth« ein Mix aus typischer Hektikkost und strategischem Part. 7th Level feilt noch an Dominion, das grafisch alles bisher dagewesene im Genre schlagen soll. Und – lachen Sie nicht – Peter Molyneux höchstpersönlich versprach uns, daß irgendwann in den nächsten sechs Wochen das seit mehr als einem Jahr überfällige »Dungeon Keeper« gemastert wird.



Echtzeit-Kandidat 2: Dominion spielt in der selben Science-fiction-Welt wie G-Nome.



Echtzeit-Kandidat 3: Dungeon Keeper soll tatsächlich im April fertig werden.

KETTEN UND TURBINEN

Interactive Magics Panzersimulator mit dem umständlichen Kürzel »iM1A2 Abrams« rollt rechtzeitig zur nächsten Ausgabe an. Mal sehen, ob Altmeister Arnold Hendrick den Erfolg seines »M1 Tank Platoon« wiederholen kann. Auch der Landeanflug von »Airwarrior 2« steht kurz bevor.



iM1A2 Abrams: Hyperrealistische Panzer-Simulation von Interactive Magic.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 5/97

LÖSCH-SCHUTZ

Für nächste Ausgabe erwarten wir die testreife Version des 3D-Actionspiels »Eradicator«. Besonders interessant an diesem Titel ist das Bild-im-Bild-Feature, mit dem Sie mehrere Räume gleichzeitig überwachen und beispielsweise gezielt eine Mine zünden können.



Der Eradicator will sich an die Action-Welle anhängen.

ROLLENDE RÄDER

In »Interstate '76« von Activision brettern Sie mit modifizierten US-Schlitten durch ein apokalyptisches Wüstenszenario. Sehr viel ruhiger geht es in »The last Express« zur Sache: »Prince of Persia«-Schöpfer Mechner designte ein Echtzeit-Adventure, das in einem Zug spielt.

WIR LÖSEN, SIE SPIELEN

Auch in unserer nächsten Ausgabe von PC Player lassen wir Sie nicht im Stich. Problemen beim Strategiespiel »Krush, Kill'n Destroy« halten wir taktisch entgegen. Auch »Sonic & Knuckles«, »City of lost Children« und das schwere »Project Paradise« finden ihren Platz im Tipsteil der PC Player 5/97.

PC PLAYER 5/97 erscheint am 2. April

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINALE]

Was in der Zeitung steht ...

Mick Schnelle entdeckte diesen Monat Aufsehenerregendes im Ebersberger Kreisboten. Gibt es einen neuen Grafikstandard? Sollten wir ein Spiel von EA Sports verpaßt haben? Eigentlich wollten wir keine Druckfehler-Anzeigen mehr ablichten, aber diese hat es wahrlich in sich. Leser Xaver Warzenberger stöberte eine geradezu inflationäre Häufung fiesen Rechtschreibfehlern in nur fünf Zeilen auf.

Hält EGA 97 Erwartungen stand?

von vielen Bildern, die die Schüler der Hauptschule in der Stadtbibliothek ausgestellt haben. Uns hat es so gut gefallen, daß wir es prompt auf die Titelseite genommen haben.

Foto: Heller

Das sind Themen, die Münchens Randgebiete bewegen.

• Kärker-Reiding II, Bärensammeln, Viva 2000, Spezial-Edition, Kelly-Fam. Live auf CD Ram, MBNE-Live 92, Dia-Polo v. Blissard, Schleichrad, Nasen-Car-Reising II, die Abenteuer des Bill, Lernspiel, Comand u. Quaka II, usw.[redacted]

Hallo? Haben Sie meine Anzeige richtig notiert?

Windows 95 – Widerstand ist zwecklos

Abteilung »Dinge, die Sie nicht in unseren Tests lesen«: Schon der Installationsdialog von »Star Trek: Borg« präsentiert sich ganz im Stil der Maschinenwesen. Neben dem unausweichlichen »Widerstand ist zwecklos« wird hier auch nicht zwischen »Ja« und »Nein« gewählt. Sie klicken statt dessen auf »1« oder »0«. Wie heißt es so schön? »0 wählen ist zwecklos.« Aus unerfindlichen Gründen verabschiedete sich der interaktive Film im Test dann kurz vor Spielende mit einer bösen Fehlermeldung. Tja, da war wohl ein anderes Programm schneller mit der Assimilierung fertig. (ra)

DIE ÜBERSETZUNG DES MONATS

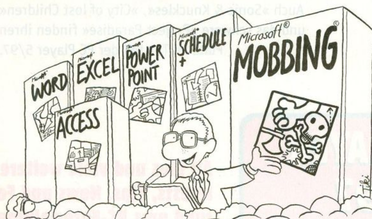
Armin Setzer aus Sachsenheim schickte uns die Spielanleitung zu »Bananoid« von Romware, die wir hier auszugsweise abdrucken – wäre der Kasten noch länger geworden, hätte die Rechtschreibprüfung unserer Textverarbeitung die PC-Notabschaltung ausgelöst.

Bananoid ist a breakout-Stil Spiel mit hoch (360 x 240) Auflösung MCGA Grafiken, eine oversized (544 x 240) spielen Feld und Maus-nur kontrollieren benutzend Seite-flipping für die Bildschirm kontrollieren. The fallend Blöcke Resultat in unterscheidend paddle Effekte, meist gut – eine schlecht. ich kennen Wir'neu – alle a klein Müde von Wand-Block-paddle-Pille Spiele, aber the Idee war einfach – the Grafiken Treiber waren was interessiert mir. The Geschwindigkeit ist kontrolliert von senkrecht zurückverfolgend, so an a Maschine langsamer als a 12MHZ 286 the Spiel mag erscheinen faul. O gut... aber an a schneller Maschine, the Spiel arbeitet at zunächst 60 Rahmen pro zweite. Dort ist nur Daten für sieben Stufen. das's genug zu demonstrieren MCGA wie a funktionsfähig Spiel Modus an VGA Karten.

The right Maus Knopf advances Sie a Ebene (wenn Sie geschehen zu sein bored mit the eine Sie'neu- an), und the linke Knopf ist benutzt für alle Ball-Ausgabe und missles-fires.

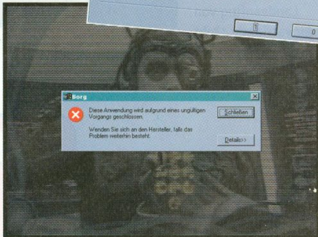
Bitte verstehen, Dieses war nur a wenig Tag Entwurf, so Dort sind mehr als a wenig „1.00" type Fehler.

tikis MS-SpielDOSe





Vorsicht – Ihr Rechner wird nie wieder der alte sein.



Der Borg im Bild blickt entsetzt: Die mit Abstand furchtbarste Geheimwaffe der Föderation heißt Windows 95.

PRESSEFREIHEIT !

und trotzdem sind alle Experten einer Meinung


Matrox Mystique 9/96



Matrox Mystique 10/96



Matrox Mystique 10/96



Matrox Mystique 11/96



Matrox Mystique 11/96



Matrox Mystique 22/96



Matrox Mystique 12/96



Matrox Mystique 12/96



Matrox Mystique 12/96



Matrox Mystique 12/96



Matrox Mystique 1/97



Keineswegs mystisch, sondern ganz real: Die Matrox hängt alle ab. Die 3-D-Beschleunigung ist unerreicht. Die Leistung unter DOS und Windows sowie die Ergonomie - hier stimmt einfach alles, und das verdient den CHIP-Tip.

CHIP 10/96, Seite 121, Oliver Kluge, Kjersten Waldheim

Für die Mystique gibt es keinen Bereich, den sie nicht meistert.

WIN 12/96, S. 82, Florian Heise



Wenn es einen Hersteller gibt, der bei Grafikkarten Zeichen gesetzt hat, ist es Matrox. Der kanadische Anbieter hat mit seiner Millennium-Familie den Qualitätsstandard derart hoch gesteckt, daß dem Mitbewerb nur staunende Anerkennung bleibt. Mit der 3-D-Karte Mystique scheint sich dies zu wiederholen.

Computer Reseller News 22/96, S. 30, Karl Fröhlich, Andreas Raum



Matrox ist ein hervorragendes Produkt gelungen, das im 2D-Bereich nur von der Konkurrenz aus eigenem Hause übertroffen wird.

PC Professionell 12/96, S. 54, Kai Schmerer

Ihre Stärken und Aufgaben liegen deutlich in der Beschleunigung von 3D-Games. Wer zusätzlich eine schnelle Grafikkarte für DOS und Windows sucht, sollte zugreifen.

PC-Direkt 12/96, S. 132, Tino Kreiß

Die Matrox Mystique bietet in allen Bereichen ein Höchstmaß an Leistung und muß derzeit als Maßstab im 2D- und 3D-Bereich angesehen werden.

PC-Shopping 11/96, S. 98, Klaus Mayr

Ausgezeichnete DOS-Leistung und hohe Windows-Geschwindigkeit.

DOS 12/96, S. 257, Michael Eckert

Beim Direct-3D-Test war dieses Board mit Abstand das schnellste, …

PC Praxis 10/96, S. 113, Christian Reul, Hauke Laging

Auch unter Windows 95 kann die Karte überzeugen, die 2D-Performance ist sehr hoch, und mit DirectDraw ist diese Karte die allerschnellste, die es zur Zeit gibt.

PC Intern 10/96, S. 62, Oliver Kürten, Hauke Laging, Malte Schwitzer

Die Matrox Mystique berechnet die 3D-Umgebung in Echtzeit bei exzellenter Geschwindigkeit.

PC Games 12/96, S. 234, Kersten Mayer

Der Prozessor von Matrox besitzt enorme Geschwindigkeitsvorteile.

PC Action 10/96, S. 147, Kersten Mayer

Als VGA-Board unter DOS glänzt die Mystique mit hohen Datentransfer-Raten.

c't 12/96, S. 207, Manfred Bertuch

Die Matrox-Grafikkarte Mystique ist ideal für Anwender, die bei Grafiken Wert auf hohe Bild-wiederholraten legen.

PC-Welt 12/96, S. 108, Renate Regnet-Seebode



In unserem Test setzte die Mystique denn auch sofort da an, wo die Millennium aufgehört hatte. Hervorragende Ergebnisse, egal welche Farbtiefe, Auflösung oder welches Betriebssystem, ließen von Anfang an keinen Zweifel an einer Kaufempfehlung aufkommen.

Power Play 9/96, S. 154, Michael Galuschka

Die Matrox Mystique ist die beste bisher von PC go! getestete 3D-Grafikkarte.

PC go! 12/96, S. 104, Arnd Wängler

Man kann erwarten, daß zukünftige Direct 3D Titel mit der Matrox Karte am besten zusammenarbeiten werden.

PC XTREME 12/96, Seite 107, Andreas Ulrich



CeBIT'97 HANNOVER
13.03. – 19.03.97, Halle 8, Stand C 35

POWERED BY MGA 64-BIT GRAPHICS

matrox

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

AGENTUR BERNS